W NUMERZE
Poradnik Desperados

nr indeksu 351555 nr 22 25.10.2001 r. cena 4.10 zł (zawiera 7% vat)

CLICK!

Dwutygodnik o grach komputerowych

Do wygrania 3 telefony NOKIA 3310



Real War
Wirtualna wojna z terrorystami

FIFA 2002
Najnowsza, najlepsza, niebanalna!

Dwa plakaty



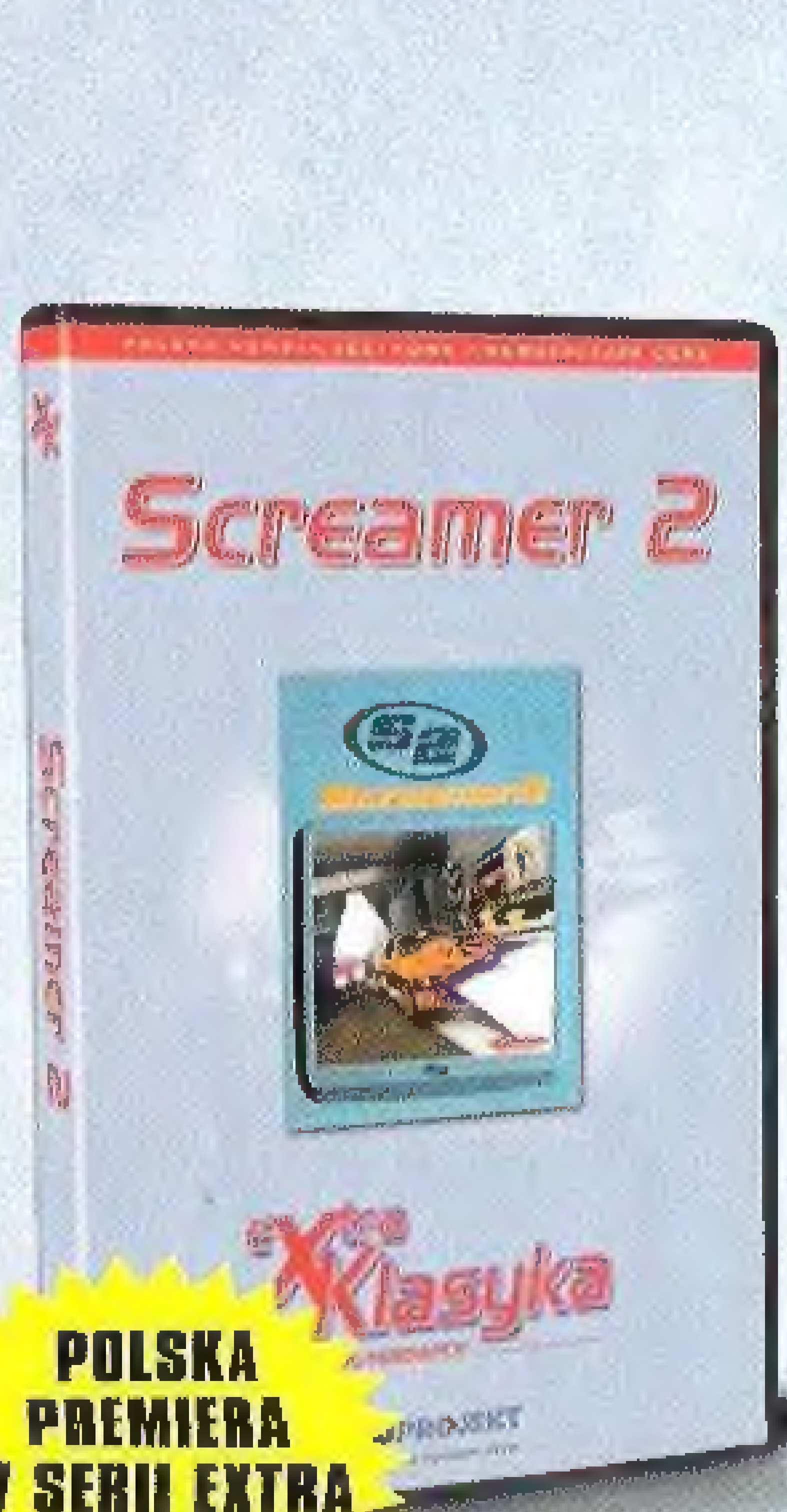
Throne of Darkness

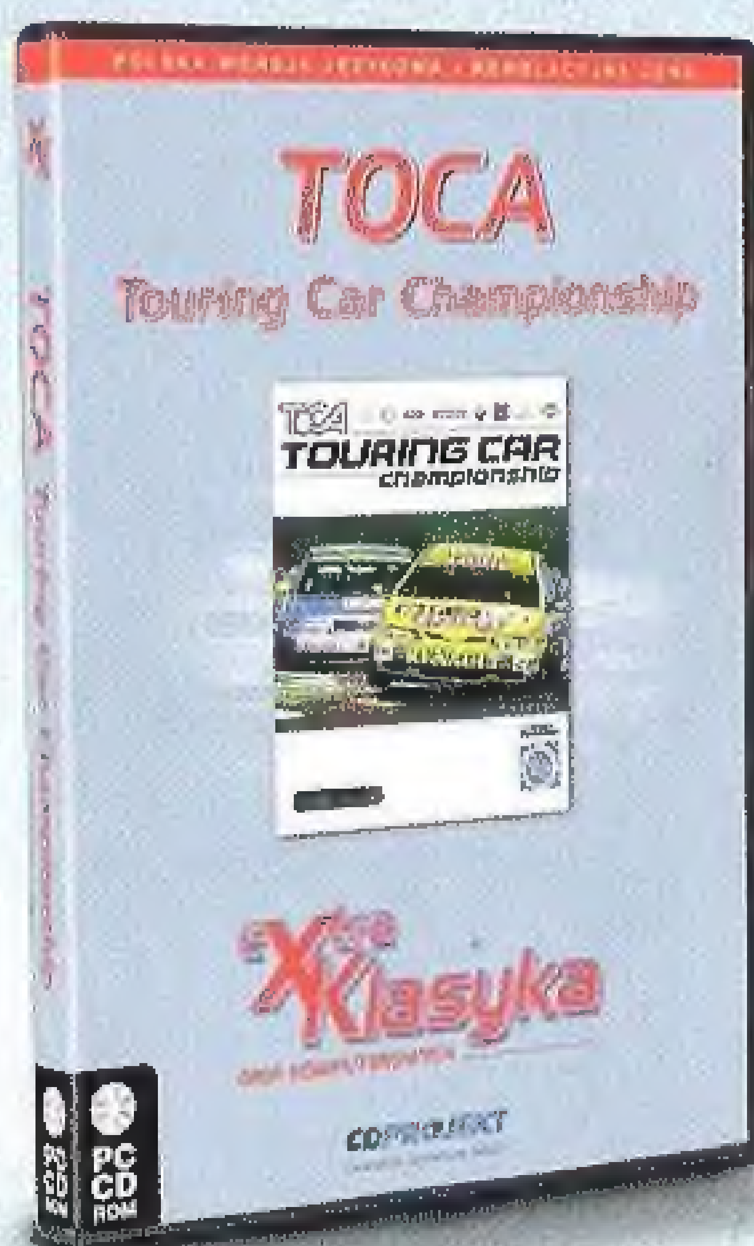

ISSN 1509-0558

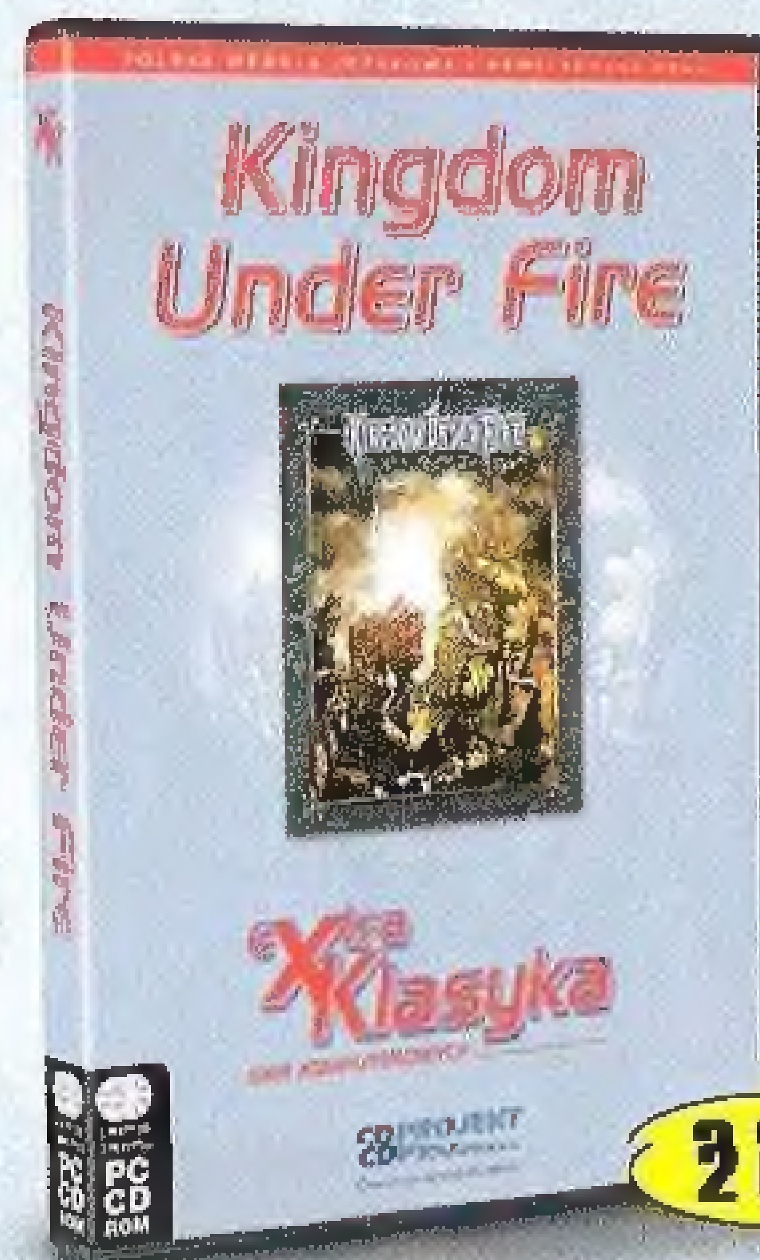
CLICK! Wszystko o grach • programach • komputerach • Internecie

Jaką wybrać drukarkę? • Uwaga na spamerów • Linux

Kolejne przeboje tylko 19,90 !!!







POLSKA PREMIERA W SERII EXTRA KLASYKA!

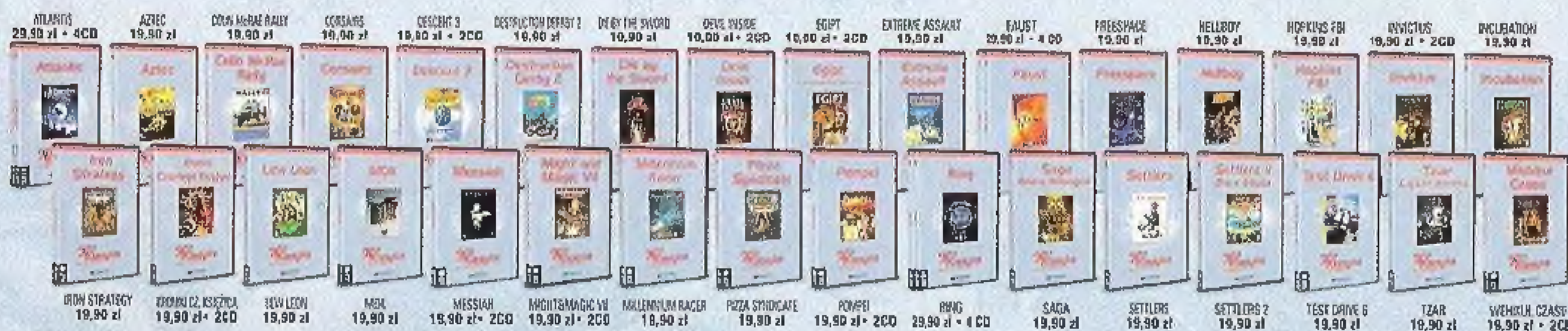
2 CD

eXtra Klasyka GIER KOMPUTEROWYCH

W sprzedaży od 14 listopada!

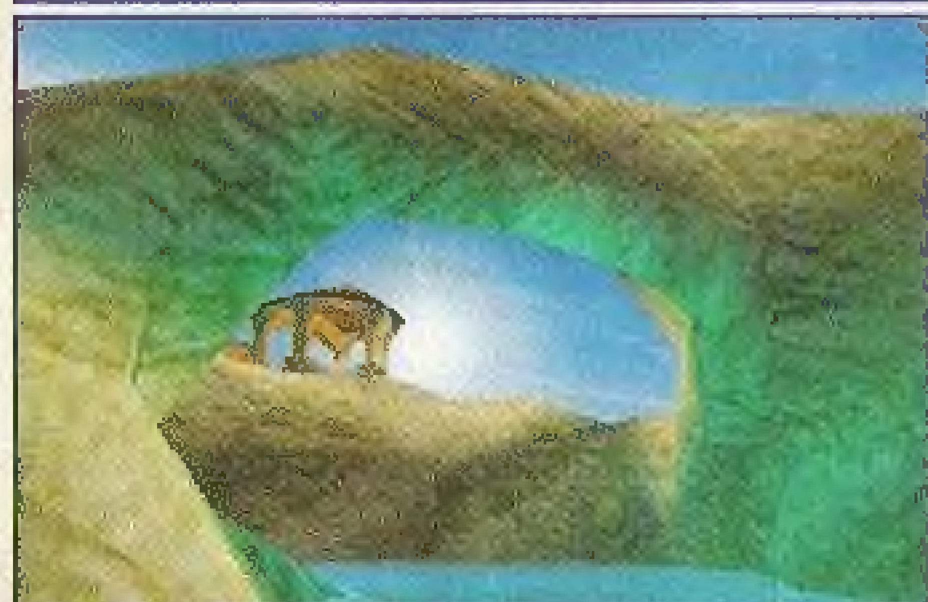
Więcej informacji pod adresem: http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt - wiodący wydawca gier komputerowych. Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69. www.wirtualny.com. Więcej informacji www.cdprojekt.com


PRIMITIVE WARS s. 4


WIZARDRY 8 s. 6


MONOPOLY TYCOON s. 16


ARCANUM PL s. 24


DESPERADOS s. 36


DRUKARKI s. 47

KLONOA 2 s. 28

NOWA TABELKA OCEN

Tytuł gry, producent
Niezbędne informacje dla każdego gracza

Cena
Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Multi
Czy zagrasz w tę grę ze znajomymi? Jeśli tak, zobaczysz tu biały znak ✓. Natomiast symbol ✗ oznacza, że gra jest dla 1 gracza.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy
Tego nie trzeba tłumaczyć...

Plusy i minusy
czyli najważniejsze (naszym zdaniem) zalety oraz wady danej gry. Te kilka zdań pomoże ci podjąć decyzję o zakupie...

Click Raider: Last Redaction **6**
H.Bauer / H.Bauer Software
Cena: 10 zł | PC | GBC | GBA
Multi: ✓ | PSX | PS2 | DC
Wymagania sprzętowe: Petium II 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator 3D, karta dźwiękowa
Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6
+ Doskonałe zajęcie na każdy nudny dzień, wieczór, popołudnie. Po prostu musisz to mieć
– Tak bardzo wciąga, że nie masz czasu na nic [illegible]
Prawdziwy hit wszech czasów i do tego stworzony w Polsce, bez pomocy sprytnych Japończyków, Anglików i Amerykanów...

Ocena gry
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do... 1 (na taką grę nie warto zwracać uwagi)! Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X (np. w tym numerze Monopoly Tycoon), co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie oceniliśmy.

Platforma sprzętowa
Zielone światło oznacza, że gra dostępna jest w wersji dla danej platformy. Czerwone... no cóż, na tym sprzęcie nie zagrasz. Przynajmniej w tej chwili.

Wymagania sprzętowe
Na nic ci gra, której nie uruchomisz na swoim PC. W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Krótkie podsumowanie
Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejszego!

Witajcie!

Znów minęły dwa tygodnie i ponownie się spotykamy. Jak zapewne część z Was zdążyła zauważyć, w CLICKU! zaszły kolejne zmiany w wyglądzie stron. Cały czas pracujemy nad tym, aby dostarczać Wam coraz lepsze pismo. Nasza specjalna grupa badawcza potajemnie sprawdza, co sądzicie o CLICKU!, a my staramy się dostosować do tych oczekiwań.

Poza zmienioną szatą graficzną przygotowaliśmy wiele ciekawych materiałów, w tym recenzje THRONE OF DARKNESS, REAL WAR i FIFA 2002, artykuł o systemie Linux i wiele, wiele innych. Nie zapomnieliśmy też o śliczniutkich plakatach. Możecie też wygrać telefony Nokia 3310 (tak, tak!) oraz bilety do kina i inne, cenne nagrody!

Redakcja

PRIMITIVE WARS
Jurassic Era


Hmm, jakie ładne domeczki! Aż się proszą, żeby je spalić, zburzyć, ZRÓWNAĆ Z ZIEMIĄ!!! Ooops, przepraszam, zagalopowałem się nieco. To przecież moje domki!

Jeśli masz ochotę przekonać się, ilu jaskiniowców jest w stanie zjeść Tyranozaur, koniecznie zagraj w najnowszego RTS-a teamu Arxel Tribe – PRIMITIVE WARS

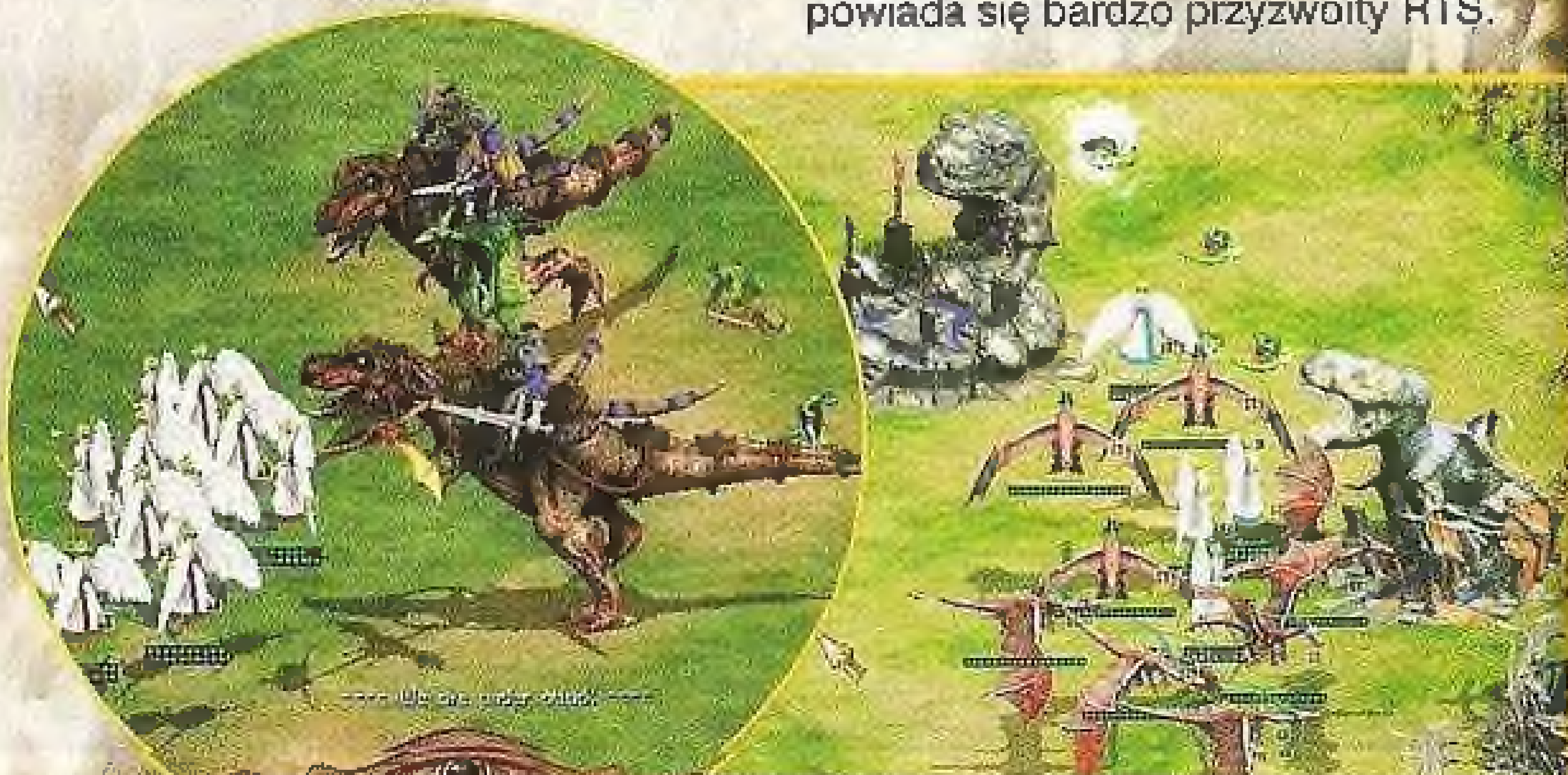
Pragnąc zainteresować swoim produktem potencjalnych nabywców, producenci gier komputerowych sięgali już po najróżniejsze dziwne pomysły. PRIMITIVE WARS jest tego dobrym przykładem – do strategii czasu rzeczywistego zdążyliśmy się już przyzwyczaić, lecz takiego zestawienia walczących ze sobą stron jeszcze nie było!

Akcja gry przenosi nas w czasy prehistoryczne, choć dokładnie nie da się sprecyzować, kiedy owa „prymitywna wojna" się rozgrywa. Czemu? Ano, z dwóch powodów. Po pierwsze, obok jaskiniowców występują w grze dinozaury, które, jak wiadomo, wyginęły na wiele milionów lat przed pojawieniem się pierwszej małpy, która wykazywałaby inteligencję choćby w szczątkowej formie. Jakby tego nie było mało, do całej menażerii dołączono także elfy oraz demony. Tak więc do dyspozycji będziesz miał cztery armie, które charakteryzować się będą bardzo zróżnicowanymi charakterystykami.

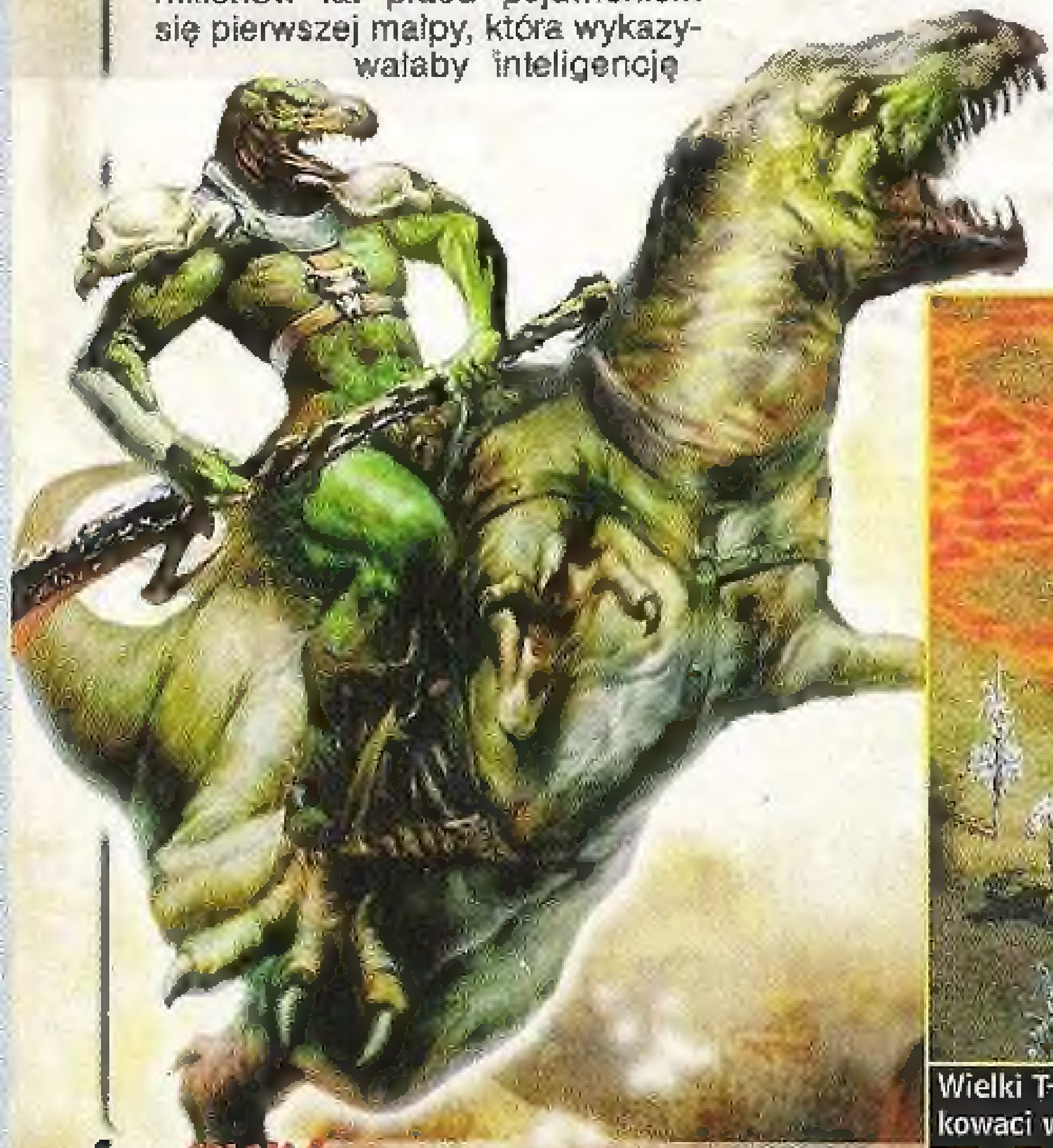
PRIMITIVE WARS będzie grą bardzo podobną do słynnego przeboju firmy Microsoft, AGE OF EMPIRES. Podobnie jak tam, jeden z klawiszy myszki służy do przemieszczania jednostek, drugi zaś do atakowania. Jak to zwykle bywa w nowoczesnych RTS-ach, możesz zaznaczyć kilka jednostek i stworzyć z nich grupę, by łatwiej było ci się poruszać i planować ofensywę. Oprócz zwykłych oddziałów, które produkować będziesz w stosownych budynkach, w grze występowali będą bohaterowie. Pomimo iż bardzo przydatni, nie będą jednak wszechmocni i niezwyciężeni, o czym z pewnością w bolesny sposób przekonasz się, jeśli przyjdzie ci do głowy rzucać ich do ataku na zgrupowania wroga. **W miarę postępów w grze bohaterowie zdobywać będą punkty doświadczenia, a ich umiejętności będą rosnąć.**

Tym razem ekonomia twojego imperium opierać się będzie zaledwie na dwóch surowcach, co stanowi pewną odmianę, gdyż ostatnio producenci prześcigali się w komplikowaniu rozgrywki, a liczba rzeczy, które należało pracowicie zbierać wynosiła zwykle około pięciu. **PRIMITIVE WARS nie jest może grą zbyt innowacyjną pod względem reguł rozgrywki, nie można jej jednak odmówić uroku.** Poza tym cała oprawa (menu, artworki towarzyszące i inne elementy) zostały wykonane z niezwykłą starannością i prezentują się ślicznie.

Gra zainteresuje przypuszczalnie młodszych graczy, którzy nie spędzili długich dni i tygodni nad AGE OF EMPIRES. Dla nich PRIMITIVE WARS będzie czymś nowym i bardzo atrakcyjnym. Mamy jednak nadzieję, że i doświadczeni pogromcy wirtualnych wrogów spojrzą na ten tytuł łaskawym okiem, bo zapowiada się bardzo przyzwoity RTS.


To przypomina sceny z „Quo Vadis" – tyle że zamiast lwów masz T-Rexy...

PRIMITIVE WARS zadziwia różnorodnością jednostek – masz tu i dinozaury, i małpoludy, i aniołki...




Wielki T-Rexy robią słuszne wrażenie na przeciwniku. Jego świętoszkowaci wojownicy już wkrótce zawitają do krainy wiecznych łowów

Primitive Wars
Arxel Tribe / Manta

PC	PSX
DC	PS2

Premiera: jesień 2001 Multi: ✓

Strategia czasu rzeczywistego czerpiąca pełnymi garściami ze słynnego AGE OF EMPIRES Microsoftu. Całkiem ciekawa

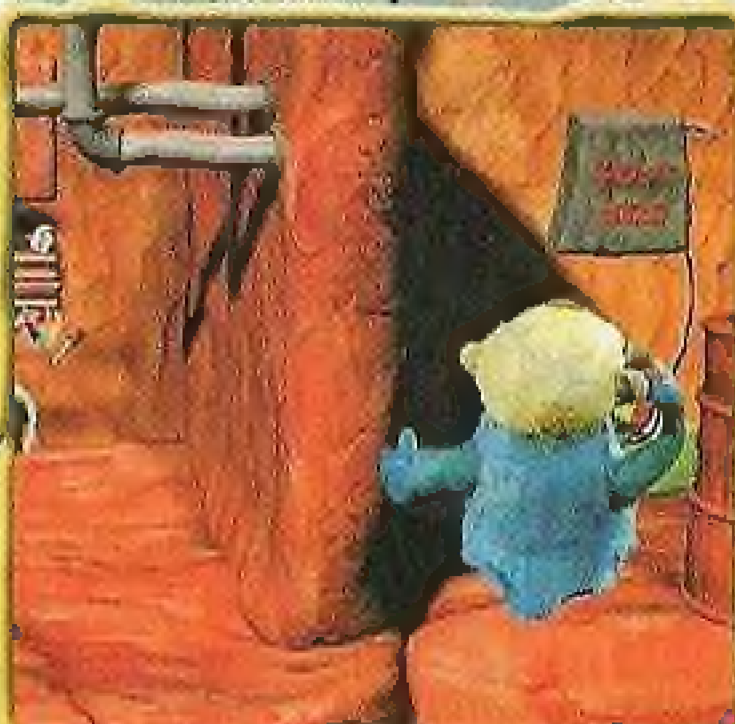
http://www.manta.com.pl



Strona zawiera podstawowe informacje na temat gry. Niestety, nie znajdziesz tu zbyt wielu rzeczy do ściągnięcia

Tekst: Piotr „Frogger" Moskal


Agent Gliniarz ma przed sobą długą drogę. Może by tak wzmocnić się u lekarza...


Świat wydaje się dostatecznie pokręcony i śmieszny, by zachęcić do zabawy...

Agent Gliniarz

Nie daj się zwieść. Mowa o grze osobliwej, o przypadku bezprecedensowym. Poza tym, świat zapomniał, że rządzi tylko plastelina

Producenci gier prześcigają się w obmyślaniu nowych technologii wymagających coraz bardziej skomplikowanych i rozbudowanych komputerów. **Okazuje się, że to niepotrzebna strata pieniędzy i czasu. Wystarczy kilka ton kolorowej plasteliny, dużo wolnego czasu i oto powstaje... gra.** Jak najbardziej komputerowa, obsługiwana myszą i wyświetlana w rozdzielczości 1024 x 768. Aż trudno uwierzyć, prawda?

Jest to możliwe i omawiany tutaj AGENT GLINIARZ nie jest jedynym potwierdzeniem tej tezy. Kilka lat temu wytwórnia DreamWorks Interactive stworzyła w ten sposób THE NEVERHOOD – jedną z najciekawszych i najinteligentniej opracowanych gier przygodowych wszech czasów. Kto gra, ten pamięta porąbane jak sterta drewna przygody mniej lub bardziej sympatycznego Claymana (czyli w wolnym tłumaczeniu, Glinianego Ludzika) i godziny spędzone nad grą. Faktem bowiem jest, że gdy już użytkownik zorientował się, o co w grze chodzi, nie mógł się od niej oderwać (inna sprawa, że zrozumienie sensu THE NEVERHOOD stanowiło największy sukces). I wszystko byłoby super, gdyby nie fakt, że ludzie z DreamWorks postanowili pogrzebać swojego bohatera i kolejnej części NEVERHOOD świat już nie ujrzał. Teraz pałeczkę przejęli specjaliści z 1C.

Tytułowy Agent Gliniarz to bogu ducha winny łaps, którego nieprzyjazny los rzucił na niebezpieczną misję w sam środek świata będącego wypadkową wszystkich lęków i fobii głównego projektanta gry. Cała historia jest prosta. Gdzieś, daleko, Drogę Mleczną przemierzał gliniany kosmolot niemniej glinianego Szefa Intergalaktycznych Służb Specjalnych. Ten zaś uwielbiał grać w bilard – zwłaszcza złotymi bilami. Tak sobie rozbijał kulki, kiedy to nagle jego ulubiona bila spadła ze stołu i – szast! prast! – zaginęła na jakiejś planecie. Oczywiście, z racji piastowanego stanowiska, Szef nie mógł wyruszyć na poszukiwania osobiście. Od takich rzeczy miał Agentów. Gliniarzy.

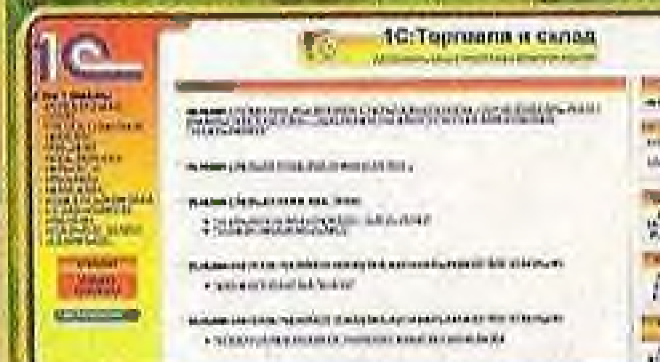
Agent Gliniarz wygląda jak skrzyżowanie sienkiewiczowskiego Zagłoby z psem Cywilem. Dodatkowo, od stóp do głowy został zrobiony z gliny – tak zresztą, jak cała otaczająca go rzeczywistość i napotykane postaci. Warto nadmienić, że cały ten świat jest jakiś taki... dziwny. Kształty są pokręcone, kolory osobliwe, a i specyficzny humor projektantów z 1C da o sobie znać. Cała historia ma być podzielona na 30 etapów, podczas których Gliniarz będzie musiał rozwiązać sporo zagadek i zmienić nieco zasady działania Kosmosu. Wprawdzie gra ma zostać w pełni zlokalizowana, to jednak nie będzie w niej zbyt wielu dialogów. Narracja prowadzona będzie w sposób odpowiadający charakterowi gry – za pomocą glinianych tabliczek z odpowiednimi symbolami. AGENT GLINIARZ ma być w pełni zrozumiały tak dla starszych jak i młodszych graczy. To bardzo cieszy, zwłaszcza że ostatnimi czasy ci ostatni nie byli przez producentów gier rozpieszczani.

AGENT GLINIARZ pojawi się już niedługo. Wtedy też usiądziesz do gry i sprawdzisz, czy w praktyce wszystko działa tak fajnie i osobliwie, jak powinno. Miejmy nadzieję, że tak się stanie, gdyż obrazki zapowiadają niemałą ucztę dla wszystkich wielbicieli abstrakcyjnego poczucia humoru. Miłego dnia, drogi Czytelniku!


Czasami trzeba będzie zmierzyć się z plastelinowymi złoczyńcami. Brrrr....

Agent Gliniarz
1C / Manta Multimedia
Premiera: listopad 2001 | Multi: ✗
PC | PSX | DC | PS2
Dziwna, dziwna może być ta gra. Wyraźnie inspirowana doskonałym THE NEVERHOOD, ma jednak swój własny styl

http://www.1c.ru


Strona niewątpliwie ciekawa, z dużą dawką informacji, z jednym tylko szkopułem... Całość opisana jest cyrylicą...


Stój pokrako, bo strzelam! Myślisz, że jak jesteś z plasteliny, to ci wszystko wolno?


Zabawy lekkie, łatwe i przyjemne. Tylko dlaczego to wszystko takie jakieś... dziwne...

Tekst: Anzelmo von Dirt

Wizardry 8

Znana na całym świecie seria doczeka się już niedługo kolejnej części. Czy będzie równie godna uwagi, jak jej starsi bracia?

WIZARDRY to jedna z najsłynniejszych serii RPG. Jej siódma część: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT uchodzi za jeden z najciekawszych tytułów w historii gatunku. Nad szóstą i siódmą częścią serii pracował David Bradley, legenda RPG-owej sceny, ale ósemka nie będzie już jego dziełem. Bradley stworzył przyjęty dość chłodno projekt WIZARDS & WARRIORS, a firma Sir-Tech musiała radzić sobie bez niego. WIZARDRY 8 świadczy o tym, jak ciężkie bywa życie autorów gier komputerowych. Zmagania z brakiem pieniędzy, przekładanie premiery z roku na rok, staranía o pozyskanie dobrego dystrybutora... Wiadomo już jednak, że WIZARDRY 8 ukaże się także w Polsce, gdyż CD Projekt zakupił prawa do tego tytułu.

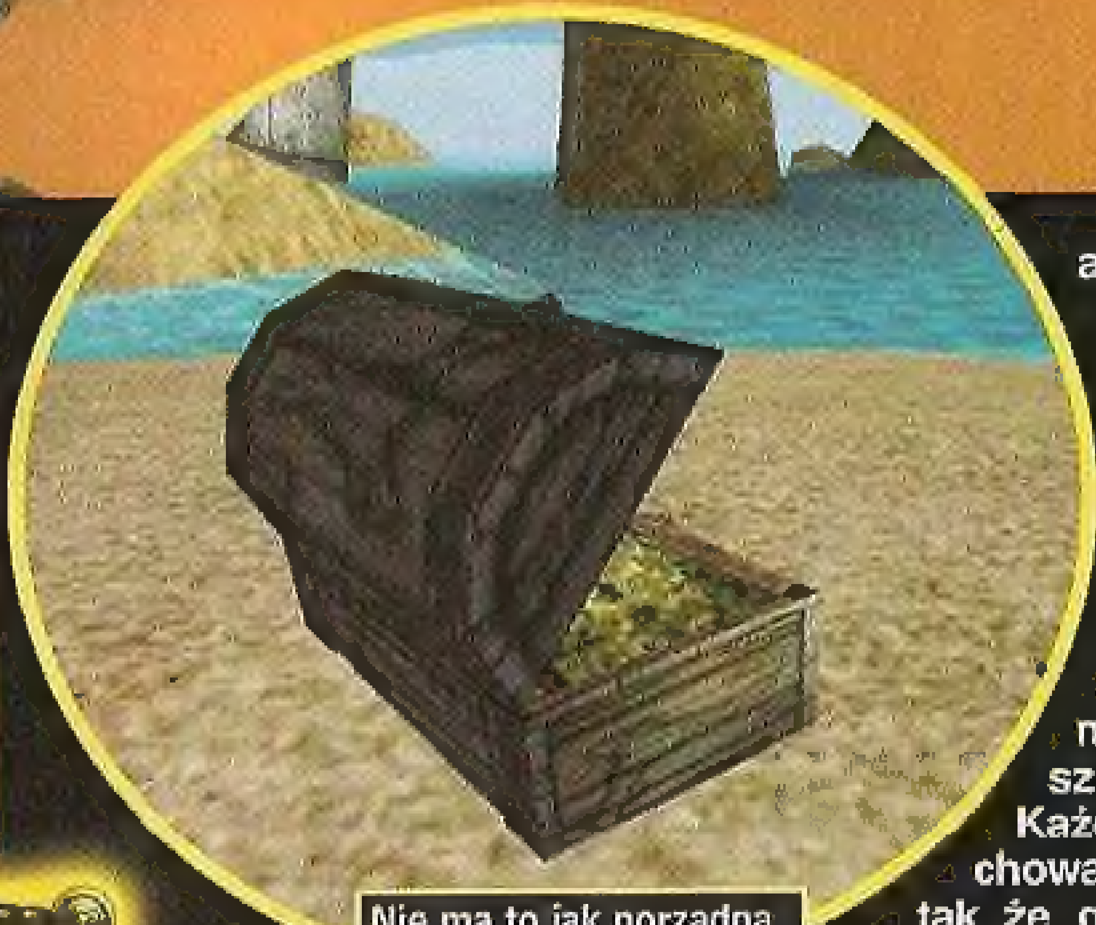
Ósma część serii rozpoczyna się w chwili, w której zakończyła się akcja WIZARDRY 7. Autorzy przekonują jednak, że nie trzeba znać poprzednich części cyklu, aby zrozumieć fabułę. Na początku powołujesz grupę bohaterów. Podążą oni śladem Dark Savanta, który zawładnął potężnym artefaktem o nazwie Astral Dominae. Mrocznego władcę, będącego w drodze na planetę Dominus, miejsce narodzin Kosmicznych Władców, ścigają też przedstawiciele dwóch ras: Umpani i T'Rangowie. Twoja grupa kosmicznych podróżników składać się będzie z maksimum sześciu osób. Wybierzesz ich spośród 11 ras: ludzi, elfów, krasnoludów, gnomów, hobbitów oraz faeries, lizardmen, dracons, rawulfs, felpurrs i mooks, różniących się umiejętnościami. Każdy bohater może być szkolony aż w piętnastu profesjach, takich jak: wojownik, mag, kapłan, złodziej, myśliwy, alchemik, mnich, wojownik ninja i bard oraz postacie rzadko spotykane w RPG: psionik, walkiria, lord, samuraj, a nawet biskup.

Do drużyny mogą dołączyć dwie postacie niezależne. Licz się jednak z tym, że opuszczą cię w najmniej spodziewanym momencie. Bohaterowie zostaną opisani za pomocą cech i umiejętności. Te ostatnie mogą rozwijać, nie tylko awansując na następny poziom doświadczenia, lecz także w czasie trwania przygody. Np. postać władająca mieczem z walki na walkę będzie coraz lepszym szermierzem. To atrakcyjne rozwiązanie przypomina system zastosowany w programie DAGGERFALL.

Fabuła WIZARDRY 8 ma być nieliniowa. Otrzymasz pełną swobodę poruszania się po świecie. Z tego zresztą zawsze słynęła ta

Za tą bramą czekają cię prawdopodobnie kłopoty

Warto zwrócić uwagę na niezwykle bogate wnętrza i piękne ornamenty



Nie ma to jak porządna skrzynia ze skarbami...

seria. Mogłeś zwiedzać ciekawe miejsca w dowolnej kolejności – jedynym ograniczeniem był poziom umiejętności grupy (bohaterowie ginęli w czasie walk, jeśli zapuścili się w zbyt niebezpieczne rejony). W WIZARDRY 8 będziesz mógł sprzymierzać się z poszukującymi Dark Savanta rasami. Sam zdecydujesz, czy dochowasz im lojalności, czy też zmienisz sojuszników.

W grze czeka cię zwiedzanie otwartych przestrzeni, a także odkrywanie wielu ukrytych lokacji – labiryntów, jaskiń i podziemi oraz poznawanie nowych miast. Świat WIZARDRY 8 będzie „zapotworzony" do granic możliwości. Weźmiesz udział w krwawych bojach, a na twej drodze stanie ponad 300 gatunków kreatur, m.in. ogromne insekty, drapieżne zwierzęta i cybernetyczne potwory. Wszystkie walki zostaną przygotowane w systemie fazowym, który jest odmianą systemu turowego. W praktyce wygląda on następująco: stajesz naprzeciwko grupy potworów, zaczyna się pierwsza faza walki. Wydajesz rozkazy bohaterom, a komputer – potworom. Kolejność wypełniania poleceń wyznacza program (zależy to od wielu czynników, np. szybkości herosa). Rzucono czary, zadano ciosy, policzono rany... Kończy się pierwsza faza walki. Co ciekawe, wrogowie mogą zaatakować z każdej strony, więc słabi czarodzieje, pozostawieni na tyłach, nie są bezpieczni! Ogromną rolę w czasie walk i poznawania świata odegra magia. Bohaterowie skorzystają z przeszło 90 czarów, nauczanych w sześciu szkołach magicznych. Każde zaklęcie będzie cechował inny poziom mocy, tak że gracz zadecyduje, czy rozwijać wiele czarów, czy też skupić się na wybranych i stale je wzmacniać.

W grze nie zabraknie również „bajerów". Każdej postaci zostanie np. przypisany pewien model osobowości. Ekscentryczny i pewny siebie mag zachowa się więc inaczej niż chytry i przymilny złodziej (dotyczy to także barwy głosu). Świat i postacie zostaną przygotowane w pełnym 3D, a w grze nie zabraknie zmian klimatycznych i pogodowych. Oczywiście będziesz mógł w każdej chwili skorzystać ze świetnie przygotowanej mapy, na którą automatycznie zostaną naniesione wszelkie poprawki i zmiany.

Autorzy programu rozważali wprowadzenie trybu gry wieloosobowej, ale doszli do wniosku, że w ich wizji świata opcja ta nie sprawdziłaby się. Dlatego przygodę w świecie Dominusa przeżyjesz tylko w gronie stworzonych przez siebie bohaterów...

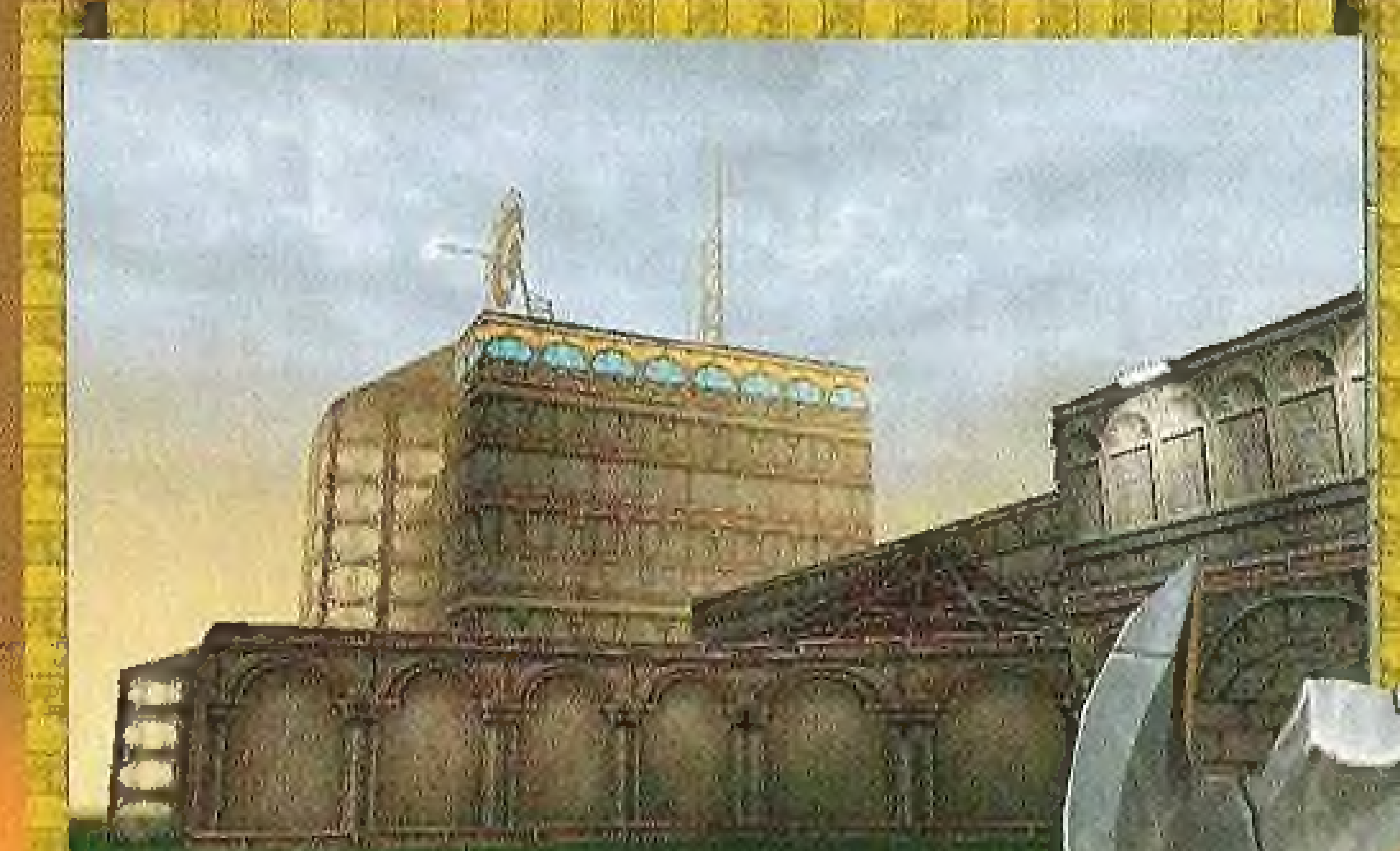
http://www.wizardry8.com



Oficjalna strona gry prezentuje się bardzo ładnie i jest utrzymana w klimacie serii. Są screeny oraz dużo informacji o produkcie



WIZARDRY jest grą, w której nowoczesne technologie występują obok magii i mitycznych stworów. Nie każdy lubi takie połączenia, ale nam się podobało



Budynek wygląda jak elektrownia w Czarnobylu, ale mieszczą się w nim zupełnie inne urządzenia. Jakie? Przekonacie się sami

Wizárdry 8

Sir-Tech / CD Projekt

Premiera: 2002 | Multi: ✗

PC | PSX | DC | PS2

Z niecierpliwością czekamy na kolejną odsłonę popularnej serii. Jeśli sprawdzą się zapowiedzi producenta, będzie ciekawie



Czyżby pomnik Matki Polki? Nie, to przecież magiczna fontanna! Każdemu, kto napije się z niej wody, wyrosną czułki na czole. Zaraz, a może to miały być macki?

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

SOLDIER OF FORTUNE II DOUBLE HELIX

SOLDIER OF FORTUNE był FPS-ową rewolucją. Takiego ładunku brutalności i tak wysokiego realizmu nie było nigdy przedtem. SoF II będzie jeszcze bardziej realistyczny i jeszcze bardziej brutalny od poprzednika

SOLDIER OF FORTUNE to zmora rodziców, którzy nie mogli patrzeć (i słusznie!), jak ich pociechy zamieniają się w maszynki do zabijania. Superrealistyczne sceny uśmiercania wrogów (za pomocą różnego rodzaju broni), ból, przerażenie i cierpienie rysujące się na twarzach przeciwników spowodowały, że ta gra została w niektórych krajach zakazana, a w innych mocno ją ocenzurowano. Ale gracze rozpłynęli się z zachwytu nad SoF, podziwiając nie tylko fabułę, ale też oprawę graficzną, rewelacyjne efekty dźwiękowe oraz, nade wszystko, znakomicie przygotowany tryb gry wieloosobowej. Trudno więc, by autorzy nie zabrali się natychmiast do prac nad drugą częścią.

A co zobaczysz w SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX? **Przede wszystkim bohaterem i jednocześnie postacią, którą będziesz kierować, pozostanie sławny i wspaniale wytrenowany komandos – John Mullins.** Co ciekawe, John Mullins to postać autentyczna (wywiad z nim mogłeś obejrzeć w SoF: SPECIAL EDITION). Taki pan rzeczywiście żyje, naprawdę brał udział w wielu akcjach bojowych i dzielił się z twórcami gry swym długoletnim doświadczeniem. **Podobieństw jest więcej. Obsługa reakcji na zranienie zostanie powierzona udoskonalonej wersji systemu GHOUL, który odpowiada za punkty trafień na ciele przeciwnika.** Tym razem jednak tych punktów będzie aż 36, a wróg będzie po zranieniu zachowywał się na wiele różnych sposobów. W SoF współpracował z tobą komandos Hawk, tym razem rola ta zostanie powierzona Madeline Taylor. Niestety, nie będziesz miał okazji zobaczyć, jak wygląda ta „pani twardzielka", gdyż kontaktować się z nią będziesz jedynie za pomocą radia.

W odróżnieniu od pierwszej części programu, SOLDIER OF FORTUNE II wykorzysta zmodyfikowany silnik QUAKE III: TEAM

Z przeciwnikami będziesz musiał rozprawić się nie tylko w dżungli i na ośnieżonych polach, ale również na ulicach współczesnych miast





Inteligencja komputerowych wrogów ma stać na bardzo wysokim poziomie, a walki będą emocjonujące oraz zażarte



W SoF II nie zobaczysz żadnych fantastycznych broni, jedynie taki sprzęt, jaki w rzeczywistości jest używany przez oddziały specjalne i terrorystów

ARENA. Następną różnicę stanowi fakt, że w SoF II nie zobaczysz trybu gry wieloosobowej! **Tak, tak, dobrze przeczytałeś – czekają na ciebie tylko spięte fabularną klamrą misje przeznaczone dla jednej osoby.** To naprawdę niezwykła informacja, zważywszy że część firm nastawia się raczej na rezygnację z trybu single player na rzecz multiplayer.

W grze weźmiesz udział w 10 misjach, których akcja potoczy się na co najmniej 70 poziomach. Dla uatrakcyjnienia zabawy bardzo powiększono wielkość map i w tej chwili będą one nawet do sześciu razy większe niż w SoF. W trakcie tych misji odwiedzisz zarówno miejsca w miarę cywilizowane (Praga i Hong Kong), jak i zupełną dzicz (odległe rejony Rosji, Kolumbia). **Wszędzie tam spotkasz oczywiście setki krwiożerczych wrogów, którzy tym razem mają być jeszcze inteligentniejsi.** Ostrzelają cię z kryjówek, znajdą sobie najbezpieczniejsze miejsca, a zranieni, uciekną z linii strzału. Aby ich pokonać, będziesz mógł korzystać z 14 rodzajów broni. Co ważne, będzie to tylko i wyłącznie broń istniejąca naprawdę, a szczegóły zostaną oddane tak drobiazgowo, że zobaczysz nawet logo producentów! Podobna dbałość o detale będzie cechować wszystkie elementy gry. Każda z wrogich postaci zostanie zbudowana z co najmniej 3000 wielokątów. **Do wykreowania ich zastosowano technikę motion capture, mającą z jak największą dokładnością oddać wszystkie ruchy człowieka.** Otoczenie zostanie pokryte fotorealistycznym i teksturami, a głosów postaciom udzielą profesjonalni aktorzy.

Jedynym argumentem, mogącym przekonać rodziców, by pozwolili grać w tę grę osobom niepełnoletnim, są opcje „violence control" i „parental lock". Pozwalają na wyeliminowanie najbardziej drastycznych scen, a dostęp do nich zostaje zabezpieczony hasłem (jednocześnie gra staje się znacznie mniej ekscytująca...). Czy druga część wielkiego przeboju stanie się więc oczkiem w głowie graczy, przekonamy się już całkiem niedługo.



Przeciwników będzie można trafić aż w 36 różnych punktów na całym ciele. Oczywiście z różnym skutkiem...

W trakcie antyterrorystycznych misji odwiedzisz rejony tak odległe od cywilizowanego świata jak Kamczatka



W kolumbijskiej dżungli natkniesz się na handlarzy narkotyków oraz na ich uzbrojone po zęby i bezwzględne Szwadrony Śmierci

Soldier of Fortune II
Activision / LEM
Premiera: 2002
Multi: ✗
PC | PSX | GBA | PS2

Bardzo brutalna i bardzo realistyczna zabawa w zabijanie. Dzieci powinny trzymać się od niej raczej z daleka

http://www.ravensoft.com/

Znajdziesz tu mnóstwo adresów odsyłających cię do bardzo ciekawych informacji (wywiady, zapowiedzi, galerie)

Tekst Jacek „Randall" Piekara

FROM DUSK TILL DAWN

Pięć lat temu Mr. Rodriguez i Mr. Tarantino stworzyli obraz przeczący wszelkim zasadom dobrego smaku. Podczas oglądania „Od zmierzchu do świtu" włos jeżył się od nadmiaru przemocy, a uszy więdły od wulgaryzmów. Dziś film uważany jest za kultowy...

http://dusktilldawn.cryogame.com



Prosty do zapamiętania adres, kilka animacji wykonanych we Flashu i... w sumie nic więcej. Raczej nie warto tu zaglądać

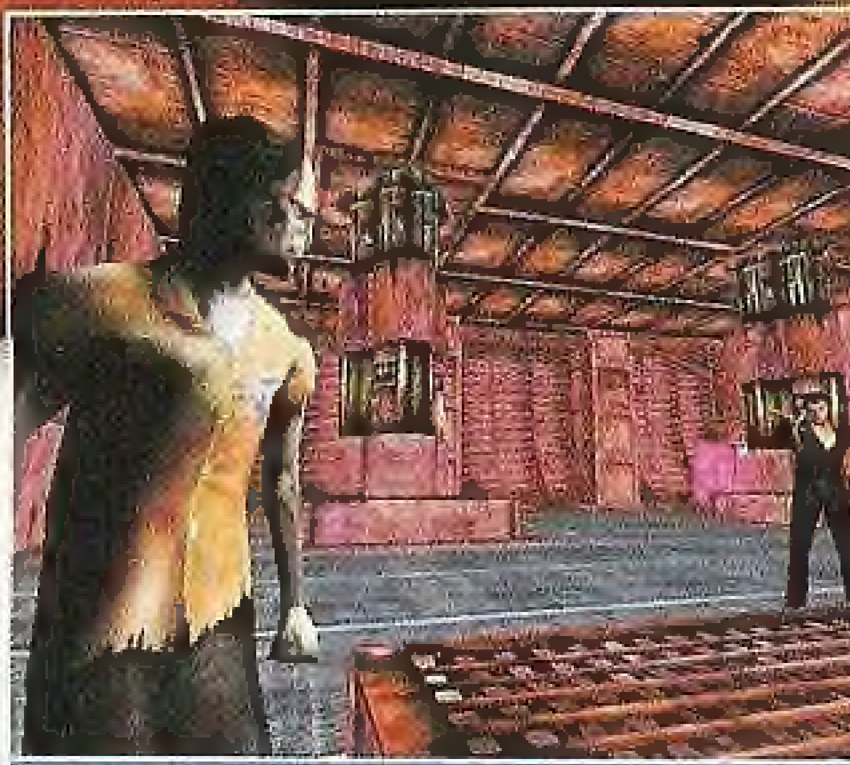
Atrakcji nie zabraknie. Pewno będzie strasznie!

Kręcąc „Od zmierzchu do świtu", Quentin Tarantino pokazał, że potrafi robić także bardzo dobre filmy klasy B. Bezpretensjonalny scenariusz, tłumy wampirów, krótki epizod z kapelą „Tito And Tarantula", tony śmiercionośnych giwer – to główne zalety tego szokującego obrazu sprzed kilku lat. Dodatkowym atutem byli świetni aktorzy – Harvey Keitel, Juliette Lewis, George Clooney i – epizodycznie – Salma Hayek. Ale to już przeszłość – czas na grę.

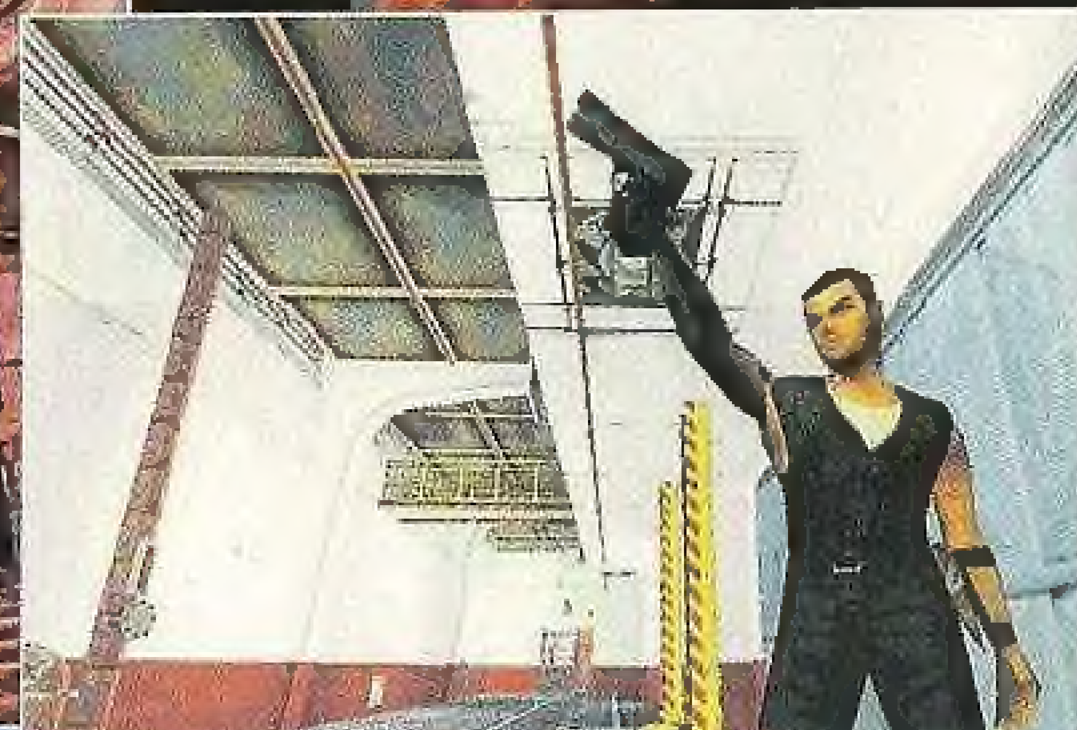
FROM DUSK TILL DAWN ma pojawić się na sklepowych półkach niebawem. Premiera jest na tyle bliska, że niektórzy zdążyli już zamieścić recenzję gry, choć oficjalnie program wciąż jest niedostępny. Grę opracowuje grupa GameSquad (ci od DEVIL INSIDE), zaś produkt wyda niezmordowane Cryo. Warto nadmienić, że całością zarządzać będzie silnik graficzny DEVIL INSIDE, co stanowi jednocześnie atut i spory mankament programu. Z jednej strony bowiem ten silnik zapewniał uroczą grafikę i sporo cieszących oczy dopracowanych szczegółów, z drugiej jednak, gdy FROM DUSK TILL DAWN trafi wreszcie do sklepów, może nie wytrzymać konkurencji. Póki co, należy zająć się historią. **Gracze będą kierowali poczynaniami Setha Gecko (postać grana przez Clooneya), jedynego pozostałego przy życiu brata, który teraz jest chyba w jeszcze gorszej sytuacji.** Po wydostaniu się z krwawej łaźni o nazwie „Titti Twister" Gecko wpadł w oślizgłe łapska glin i został zapudłowany na pokładzie więziennego statku o nazwie „Rising Sun". Mało tego, w wyniku jakiegoś szczególnie niefortunnego zbiegu okoliczności pozostały mu tylko 72 godziny do momentu, kiedy wysiądzie jeden z kluczowych narządów jego organizmu. Na domiar złego cały „Rising Sun" opanowali starzy znajomi Setha – krwiopijcy. Tyle tytułem scenariusza. Od tego momentu zaczyna się nowy, podzielony na dwadzieścia jeden etapów, survival horror.



Ciekawe, czy silnik pożyczony od DEVIL INSIDE sprosta rosnącym w zastraszającym tempie wymaganiom graczy



Niektórzy potrafią być namolni. Ledwo się wampir na spacerek wybierze, już mu przeszkadzają



... A jak jeszcze dorwą się do jakiejś strzelającej zabawki, może być przykro. Seth to przecież profesjonalista

Tym samym dochodzisz do wyjaśnienia jątrzącej kwestii, dlaczegóż to FROM DUSK TILL DAWN może przegrać w starciu z konkurencją. Jak wiesz, czas nie stoi w miejscu i mający już grubo ponad rok silnik graficzny DEVIL INSIDE nie będzie chyba prezentował się tak świetnie, jak w momencie swego debiutu – o ile, oczywiście, nie został gruntownie przerobiony na potrzeby FROM DUSK TILL DAWN. Jeśli ludzie z GameSquad zdecydują się na survival horror, to gra będzie konkurować z całkiem udanym, bo strasznym, przedstawicielem gatunku ALONE IN THE DARK 4, który niedawno pojawił się na rynku. Jeżeli zaś FROM DUSK TILL DAWN miałby być grą akcji, to nie sprosta on wysoko ustawionej przez MAXA PAYNE'A poprzeczce. **Ale producenci zapowiadają wiele atrakcji – jeśli dotrzymają słowa, produkt może obronić się sam. Jednym z dostępnych rodzajów broni ma być... miotacz zaostrzonych płyt kompaktowych.**

A wampiry? Te zawsze będą pojawiały się w najmniej odpowiednich momentach, wpadając przez okna, spadając z sufitu, wyskakując z szaf i zza szafek...



Choć na statku jest trochę ciasno, szkaradne wampiry nie dają za wygraną. Dobrze, że masz kontrargument...

From Dusk Till Dawn
Gamesquad / Cryo

PC | PSX | DC | PS2

Lada dzień w sklepie | Multi: ✗

Tym razem CRYO zrezygnowało z kolejnej literackiej przygodówki. Dla odmiany gracz dostanie survival horror. Chyba niezły...

Tekst: Anzelmo von Dirt

PREMIERA 13.11

Nie wszystko Glina co się świeci

AGENT GLINIARZ

49,90

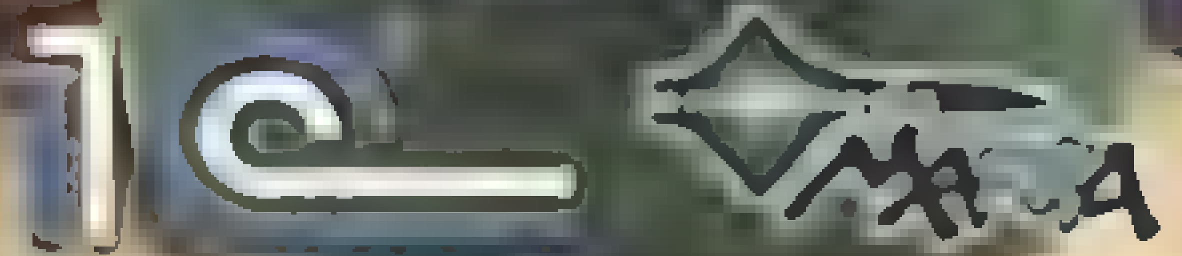












TOP 20

Nagrody dla głosujących na listę TOP-20 ufundowała firma CD PROJEKT

1. **Wrota Baldura 2** — INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
2. **The Sims** — MAXIS / IM GROUP – PC
3. **Max Payne** — REMEDY ENT. / PLAY IT – PC
4. **Heroes Of Might & Magic 3** — 3DO / IM GROUP – PC
5. **Grand Theft Auto 2** — DMA DESIGN / PLAY IT – PC, PSX
6. **Quake III Arena** — ID SOFTWARE / LEM – PC
7. **Worms Armageddon** — TEAM 17 / CD PROJEKT – PC
8. **Settlers IV** — BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
9. **Diablo 2** — BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
10. **Midtown Madness 2** — ANGEL STUDIOS / MICROSOFT – PC
11. **Larry 7** — SIERRA / CD PROJEKT – PC
12. **Unreal Tournament** — EPIC GAMES / PLAY IT – PC
13. **Zeus: Pan Olimpu** — IMPRESSIONS / PLAY IT – PC
14. **Alien Nations 2** — JOWOOD / CD PROJEKT – PC
15. **Tony Hawk's Pro Skater 2** — NEVERSOFT / LEM – PC, PSX, GBC, GBA
16. **Tekken 3** — NAMCO / SONY – PSX
17. **Tomb Raider Chronicles** — CORE DESIGN / IM GROUP – PC, PSX
18. **Collin McRae Rally 2.0** — CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC, PSX
19. **Red Faction** — VOLITION / LEM – PC, PS2
20. **Dave Mirra Freestyle BMX** — ACCLAIM – PC, PSX, DC, GBC

Syphon Filter 3

Trzecia część przygód Gabe Logan i Lian Xing to spore zaskoczenie dla wszystkich graczy, a w szczególności dla fanatyków samej serii

Wszyscy spodziewali się, że nowa odsłona kultowej serii SYPHON FILTER ukaże się na konsole Playstation 2. Tymczasem posiadaczy poprzedniej wersji maszynki – PSX – spotka już niedługo bardzo miła niespodzianka. To właśnie ich wysłużony sprzęt, nazywany teraz PS One, będzie gościć w napędzie płytkę z kolejną częścią przeboju.

Rozgrywka w SYPHON FILTER 3 będzie raczej nastawiona na przygodową akcję i misje, a nie na totalną demolkę, podczas której najpierw się strzela, a potem zadaje pytania. Gracz musi wykonać zlecone zadania, pozostając przy tym przez nikogo nie zauważonym, podobnie jak w METAL GEAR SOLID. Zgodnie z nowymi założeniami gry zostaną skonstruowane poziomy, sowicie wyposażone w kryjówki i wszelkiego rodzaju schowki, pomocne przy „cichym" wykonywaniu misji i wczuwaniu się w fabułę gry.

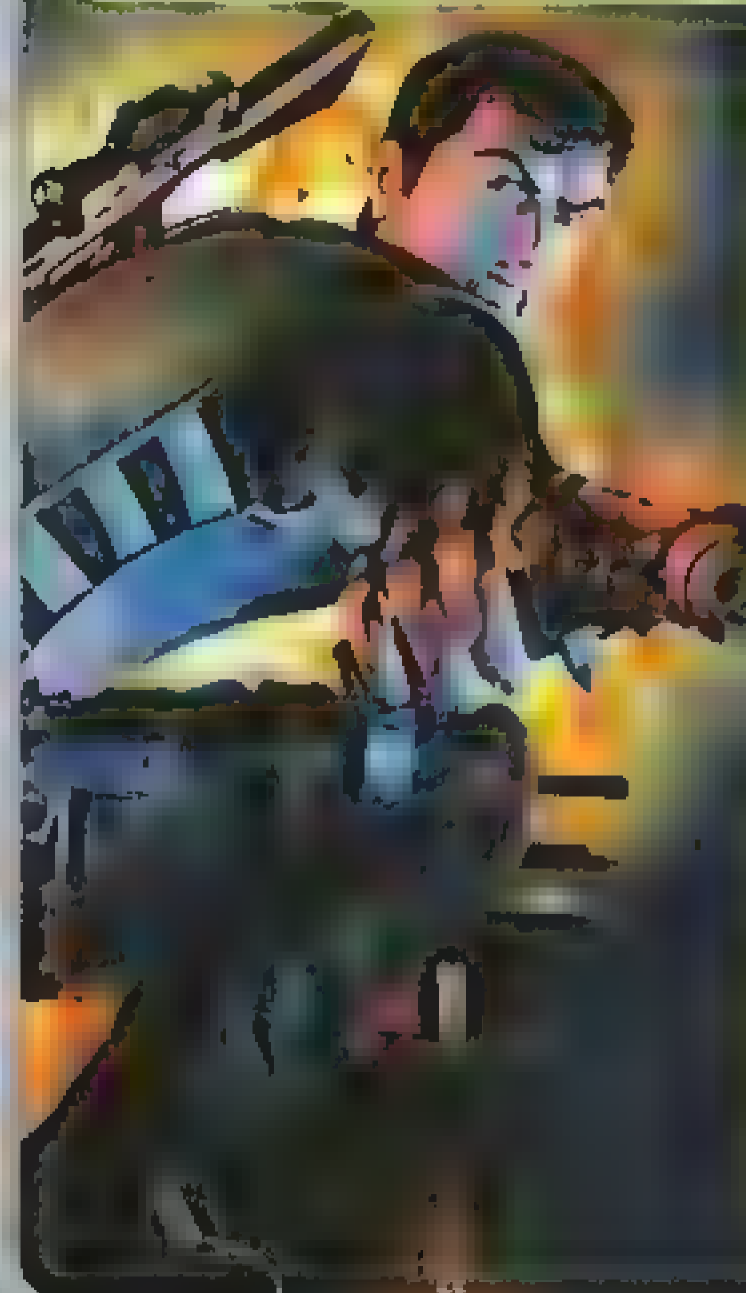
W akcji będą uczestniczyli nie tylko dwaj główni bohaterowie znani z poprzednich części serii, ale także nowe postacie, którymi co jakiś czas będziesz sterować. Strefy czasowe i miejsca,



Sporo akcji to podstawa serii SYPHON FILTER, nie inaczej będzie w części trzeciej

w których ma się rozgrywać akcja, będą się zmieniać i zostaną urozmaicone. Dzięki temu graczom nie grozi nuda podczas rozgrywki.

Mimo niewątpliwych zalet gra nie ma szans na odniesienie sukcesu. Tak klasyczny tytuł jak SYPHON FILTER 3 na – nie oszukujmy się – „klasyczną" już konsolę (z „klasyczną grafiką") może zainteresować jedynie fanów serii i prawdziwych zapaleńców. Świeżo upieczeni nabywcy konsoli nowej generacji, czyli PS2, nawet nie spojrzą w stronę tego produktu i spokojnie poczekają na SYPHON FILTER 4, która zapewne ukaże się już niedługo. Natomiast wszyscy zapaleni miłośnicy tytułu, posiadający konsolę PSX, mogą z radością i zniecierpliwieniem czekać na grę, tworzoną niemal tylko i wyłącznie dla nich. Powinni czuć się wyróżnieni wiedząc, że firma SONY o nich nie zapomniała.





Szybkie nogi, sprawne oko i refleks to podstawowe atuty każdego agenta

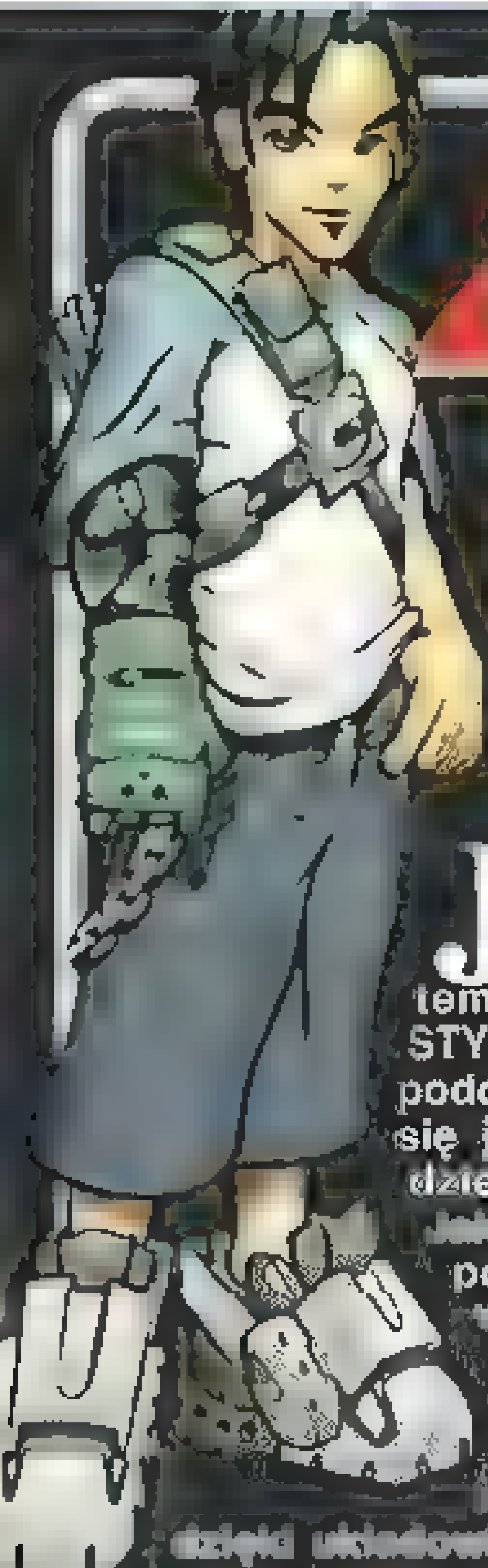
Syphon Filter 3
Sony Bend / SONY
Listopad 2001 | Multi: ✓
PC | PSX | DC | XB

SYPHON FILTER 3 posiada, jak na dzisiejsze warunki, słabą grafikę. To najważniejszy zarzut. Mimo to miłośnikom serii i tak się spodoba.

AIRBLADE

PS2

Za jakiś czas jazda na deskorolce nie będzie już nikogo kręciła! W przyszłości zastąpi ją deska antygrawitacyjna. Oto, co będzie oferować!



Jeśli pamiętasz wydaną jakiś czas temu grę TRICK STYLE, to prawdopodobnie domyślasz się już, o czym będzie AIRBLADE. Jako środka transportu bohaterowie będą używać specjalnie skonstruowanej deski, unoszącej się dzięki układowi antygrawitacyjnemu kilka centymetrów nad ziemią. Gra, w odróżnieniu od wspomnianego TRICK STYLE (tych samych programistów), nie będzie standardową zręcznościówką, w której jedynym celem jest przejechanie toru w jak najkrótszym czasie czy wykonanie maksymalnej liczby najlepiej punktowanych trików. Oprócz tych nieodłącznych elementów, zawartych tutaj w osobnych trybach rozgrywki, AIRBLADE będzie miał całkiem ciekawą i rozbudowaną fabułę, przypominającą z początku klimatem tę z filmu „Powrót do przyszłości". Na szczęście, nie będzie ona na tyle zajmująca, aby uniemożliwić graczowi skupienie się na jeździe. Poruszając się na desce, będziesz musiał wykonywać określone zadania, nie zawsze związane ze zdobyciem największej liczby punktów. Na samym początku gry twoi znajomi zostaną porwani, a ty, jako jedyny, któremu uda się zabrać ze sobą deskę, musisz ich uratować, rozprawiając się po drodze ze „złymi panami". Już od pierwszych chwil będzie można poczuć superklimat czystej akcji, który, w połączeniu z nieskomplikowanym sterowaniem, okaże się wyjątkowo wciągający.

AIRBLADE będzie się odznaczał bardzo szczegółowym odwzorowaniem terenu i wyśmienitą grafiką, niespotykaną w tego typu grach. Spora interakcja z otoczeniem, nieprawdopodobne triki jakie będą wykonywać zawodnicy, i płynność ruchów bohatera – wszystko to nie pozwoli ci przestać grać. No i ten klimat... Wersja testowa, którą widział CLICK!, prezentowała się imponująco – czekamy na pełną wersję!



Łapanie się poręczy i słupów to nowość znacznie poprawiająca dynamikę gry



Chyba każdy by tak chciał! Teraz będzie to możliwe bez większych problemów



Powietrzne ewolucje to znak firmowy AIRBLADE



Chwila odpoczynku z deską u boku. Jedziemy dalej!

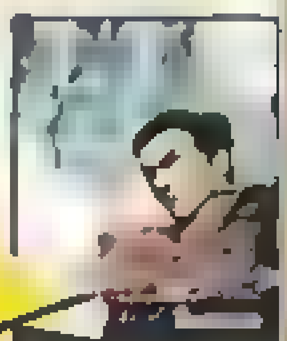
Airblade
Criterion Studios / SONY
Listopad 2001
PC / PS2 / DC / XB

AIRBLADE to naprawdę bardzo dobry tytuł, który ma szanse stać się wielkim przebojem dla graczy-maniaków deskorolki.

TOP 5

W CO GRAJĄ POSIADACZE PlayStation 2

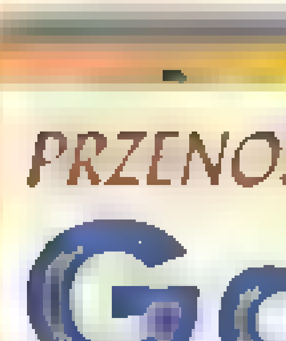
Najnowsze dziecko SONY na dobre zagościło w domach graczy. Nic dziwnego, nowe gry potrafią zachwycić niejednego. A w co gra się najlepiej?





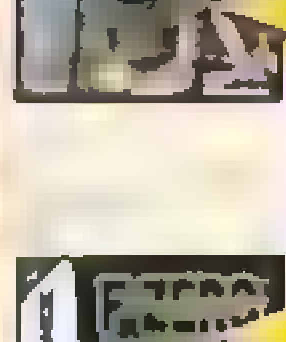


1. **Tekken Tag Tournament** – Namco
2. **Gran Turismo 3** – Polyphony Digital
3. **The Bouncer** – Square Soft
4. **Time Crisis 2** – Namco
5. **This Is Football 2002** – Team Soho

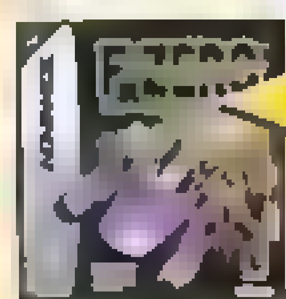



PRZENOŚNE PRZEBOJE NA GameBoy'a

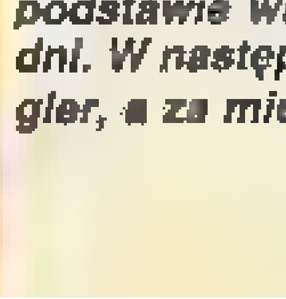
Również miłośnicy przenośnych konsol NINTENDO lubią bawić się w rankingi i porównania. Zobaczcie, które z gier uważają za najlepsze...







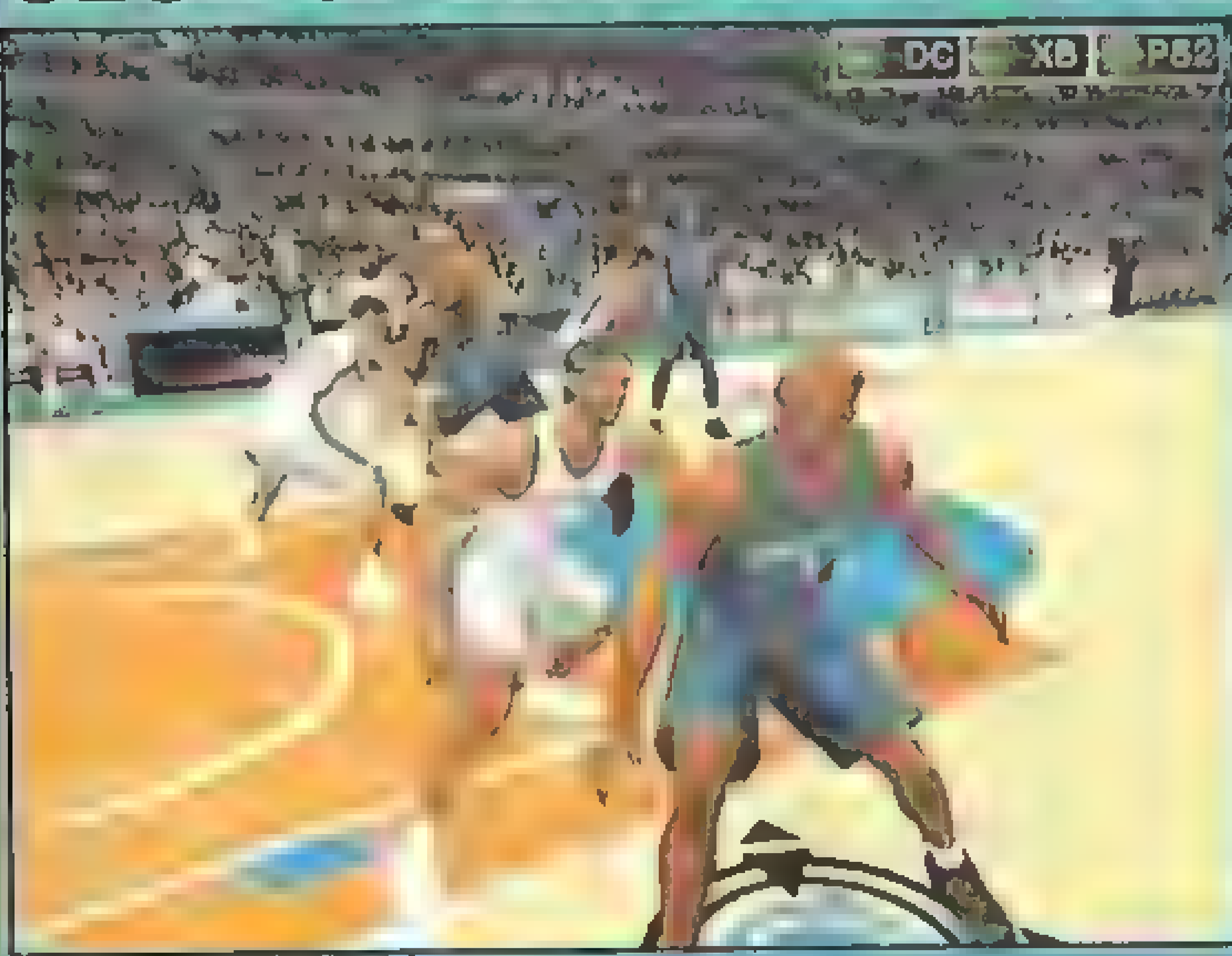

1. **Tony Hawk's Pro Skater 2** – NEVERSOFT / LEM
2. **Bomberman Tournament** – HUDSON SOFT / LEM
3. **GT Advance** – MTO / LEM
4. **F-Zero** – NINTENDO / LUKAS TOYS
5. **Rayman Advance** – UBI SOFT / LEM

Zerujemy liczniki!

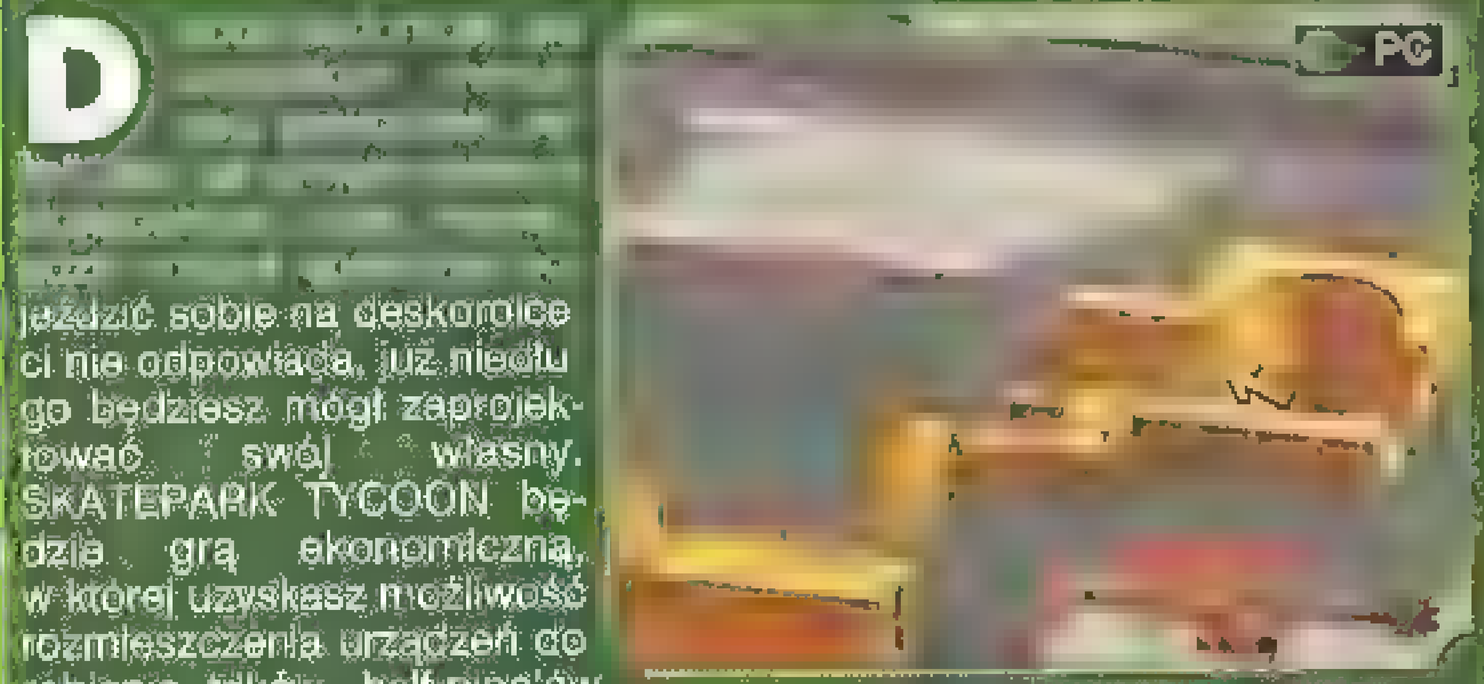
Zgodnie z zapowiedziami sprzed dwóch tygodni nadszedł czas, aby wyczyścić wyniki na naszej liście TOP-20. Przedstawione w tym numerze notowania są całkiem nowe i zostały wyliczone na podstawie waszych głosów zebranych w ciągu ostatnich 2 tygodni. W następnym numerze przedstawimy zaktualizowany ranking gier, a za miesiąc – zaczynamy zabawę na nowo!

SEGA SPORTS NBA 2002



J [illegible] jet [illegible] zdziw [illegible]

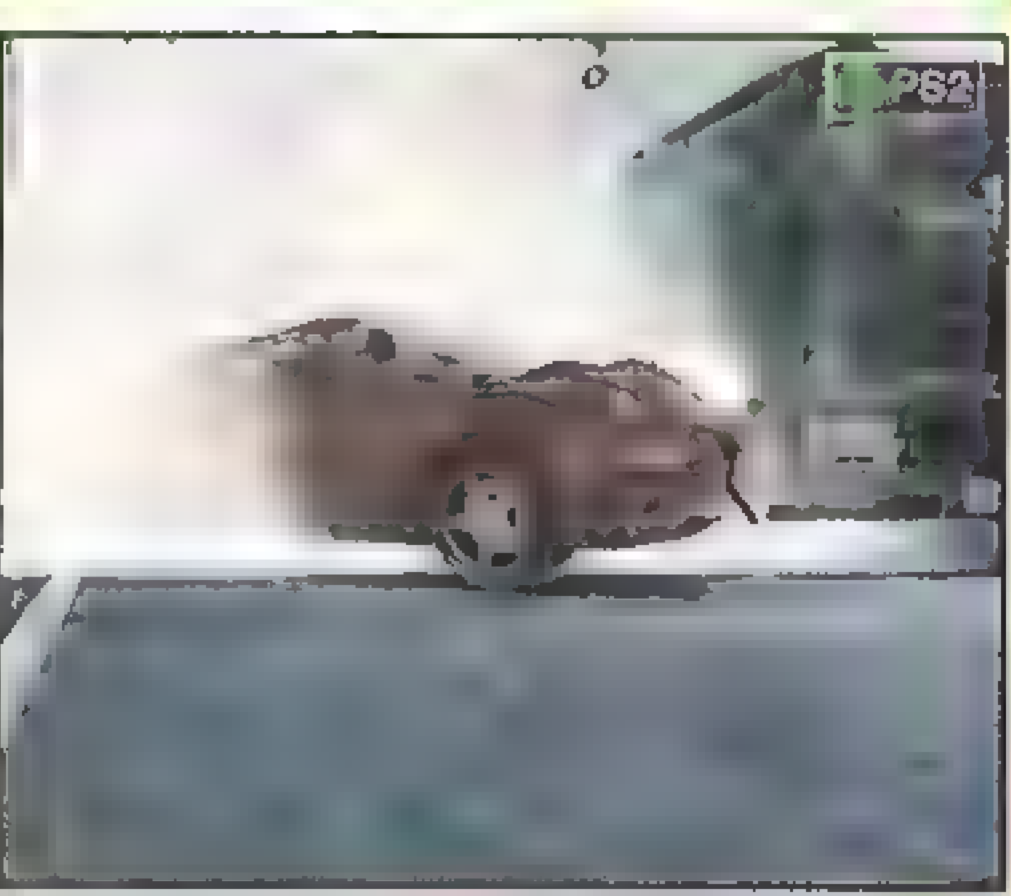
SKATEPARK TYCOON



D[illegible] jeździć sobie na deskorolce ci nie odpowiada, już niedługo będziesz mógł zaprojektować swój własny. SKATEPARK TYCOON będzie grą ekonomiczną, w której uzyskasz możliwość rozmieszczenia urządzeń do robienia trików, half-pipe'ów, rurek jak i punktów gastronomicznych. Dodatkowo, ustawienie rodzaju muzyki puszczanej w parku czy zorganizowanie turnieju z nagrodami powinno przyciągnąć więcej gości i tym samym nieco gotówki i sponsorów. Niejedno radio czy firma robiąca ubrania i sprzęt, z chęcią się u ciebie zaprezentuje. Jak każda gra z serii TYCOON, również SKATEPARK będzie stanowił niemałe wyzwanie dla twojego umysłu. Nagrodą, otrzymaną w zamian za sprawne zarządzanie parkiem, będzie możliwość wypróbowania wszystkich urządzeń na żywo. Akcja będzie pokazana wiedy w rzucie izometrycznym, jak miało to miejsce chociby w TONY HAWK'S PRO SKATER 2 w wersji dla konsoli Game Boy Advance. Fani strategii ekonomicznych, jak i zapaleni skaterzy, powinni wyczekiwać gry ze zniecierpliwieniem.

BURNOUT

Szaleńczy wyścig w ruchu ulicznym to marzenie każdego kierowcy lubiącego ryzyko. Głupotą byłoby oczywiście spełnić to marzenie w rzeczywistości, ale od czego są gry komputerowe? Już niedługo, bo na początku listopada, wszyscy fani ostrej, wirtualnej jazdy samochodowej otrzymają wprost do swoich łapek najnowszy produkt firmy Criterion Studios, znanej z takich hitów jak SUB CULTURE, TRICK STYLE czy zapowiadany przez nas w numerze AIRBLADE. Fenomenalnie zapowiadający się BURNOUT będzie oferował wyjątkowo realistyczny model jazdy i kolizji, które wyglądać będą teraz jak w żadnej innej grze. Przypatrując się materiałom prasowym, można zauważyć, że autorzy mają wszelkie predyspozycje do stworzenia nowej jakości. Dopracowana do granic możliwości grafika, w połączeniu z wyśmienitą grywalnością, sprawią, że posiadacze konsol PS2 będą już niedługo piali z zachwytu. Posiadacze innych konsol jak i komputerów domowych będą musieli nieco poczekać.





[illegible] FEVER



T[illegible]

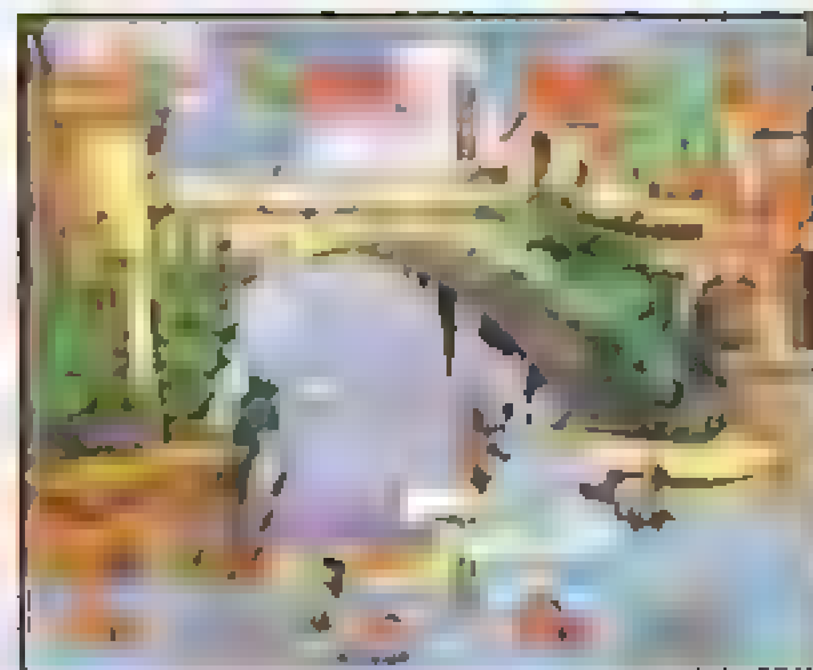


WORMS: BLAST!

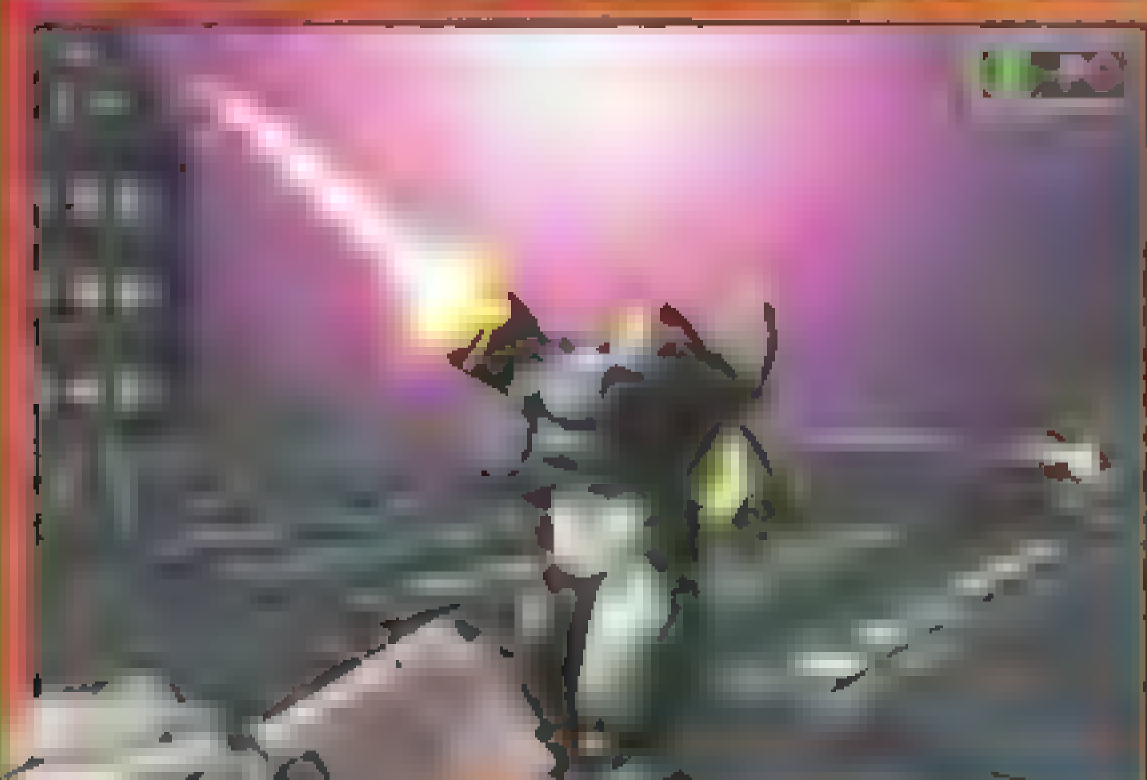
PC GBA PS2 GC



Od dawna wiadomo, że każdy z nas ma robaki... jeżeli nie, to przynajmniej raz w życiu grał w WORMS [illegible] do szpiku kości grę, można by powiedzieć taktyczną, w której bohaterami nie są, dla odmiany, umięśnieni herosi, a zwykłe dżdżownice, które na co dzień można spotkać choćby w piaskownicy. Znawców tematu, nie chodzi tu bynajmniej o same kury-smakoszki potrawki z robaków, ucieszy zapewne fakt rychłego ukazania się kolejnej części gry z serii WORMS, o sympatycznym podtytule BLAST! Zgodnie z panującymi trendami, robaki w całości przejdą do trzeciego wymiaru, nie tracąc przy tym nic ze swojej fenomenalnej grywalności. Oprócz grafiki, producenci postanowili zmienić nieco zasady gry, wsadzając urocze glisty na łódki, pozostawiając im podobny kilmatem arsenał zbrojny. Celem będzie oczywiście eksterminacja przeciwnej drużyny. Już niedługo z(r)obaczymy, co z tego wyjdzie...



ZERO-G MARINES



M [illegible] gra- [illegible] stanie całkowitej [illegible] da ci możliwoś [illegible] w każdej możli- [illegible] adana jest tajemniczo [illegible], który wyda się gra- [illegible] e czymś, czego nigdy jesz- [illegible] będzie to podobna sytuacja [illegible] ji wywołanej swego czasu [illegible] z TOTAL ANNIHILATION. ZERO- [illegible] rok 2353, zagubiona biochemiczna stacja [illegible] kłopotów, strzelania i przygód. Czekamy!

SMUGGLERS RUN 2: HOSTILE TERRITORY

PS2

F [illegible]





BATMAN: VENGEANCE

PS2

G [illegible]



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH



Z [illegible] i własnego fabularnego systemu RPG. Kolejna produkcja z Wielkim Cthulhu w roli [illegible] oglądaną z perspektywy pierwszej osoby. Tytułowe Ciemne Zakątki Ziemi oprawione zostaną we wspaniałą trójwymiarową grafikę [illegible] znaczony raczej dla nieco starszych [illegible] skusi się i już czeka, aby nabyć kolejną pe- [illegible] gra z serii CALL OF CTHULHU nie zawodła [illegible] trzeba mieć tylko nadzieję, że podobnie będzie i w tym przypadku.



MONOPOLY TYCOON

Najpopularniejsza gra planszowa wszech czasów powraca w nowej, trójwymiarowej formie. Jest kolorowo, ciekawie i fajnie

Przyznaję się bez bicia, że do kolejnej konwersji MONOPOLY TYCOON na domowe komputery podchodziłem z dużą nieufnością. Tak jak niektórych klasyków nie należy przenosić w trzeci wymiar, tak „Monopol" najlepiej wygląda w swojej tradycyjnej wersji – z tysiącem papierowych pieniążków, wykręconymi pionkami i osobliwą planszą. Poza tym w pamięci pozostawały jeszcze MONOPOLY CASINO oraz STAR WARS MONOPOLY sprzed lat kilku. Oba tytuły nie wyróżniały się jednak niczym szczególnym. Lęki okazały się zupełnie bezpodstawne.

Opracowaniem MONOPOLY TYCOON zajęli się ludzie z Deep Red, ojcowie i matki całkiem udanego RISK 2. Już zaawansowana wersja beta świadczy o tym, że pracownicy Deep Red mają właściwy stosunek do pracy. Program działa bardzo stabilnie, a najpoważniejszy z wychwyconych błędów jest w praktyce drobną „pchełką". Trudno go zresztą dostrzec, jeżeli nie wytęża się wzroku w poszukiwaniu jakichś mankamentów. Wiadomo, dzieło mistrza chwali.

Formuła „Monopolu" została gruntownie zmieniona, wręcz wywrócona do góry nogami, co jednak – paradoksalnie – nie zaszkodziło grze. Nie ma już przesuwania pionkiem po planszy (co jest zrozumiałe), zaś cała – dość schematyczna przecież – mapa została przetransformowana w bardzo estetyczny, w pełni trójwymiarowy widok tętniącego życiem miasta. Na dobrą sprawę, MONOPOLY TYCOON jest właśnie taki, jakim – jak sądzę – wyobrażałeś go sobie w jego komputerowej wersji. Podstawy gry pozostały, oczywiście, takie same. Wciąż chodzi tu o kupno i sprzedaż, stawianie budynków, czerpanie zysków i – w najlepszym przypadku – przejmowanie całych dzielnic. Tak jak w życiu i w tradycyjnym „Monopolu", jedne kwadraty są bardziej, a inne mniej luksusowe, a co za tym idzie – odpowiednio mniej lub więcej kosztują swego właściciela i – w podobny sposób – generują jego zyski. **O ile jednak w planszowej grze kupowało się dzielnicę i stawiało na niej domek, tyle w komputerowej wersji możliwości działania są już większe.** W każdym segmencie miasta żyją sobie ludzie i mają swoje potrzeby, a zadaniem gracza – jako początkującego rekina finansjery – jest sprostanie ich wymaganiom. Dlatego też, posiłkując się listą potrzeb obywateli, stawiasz odpowiednie punkty usługowe (od kawiarni do sklepu rzeźnika) i w następnych etapach – zgarniasz z nich zyski. W każdym momencie gry masz także wgląd w to, w co zainwestował twój przeciwnik (przeciwnicy) i jakie dochody przynoszą mu jego inwestycje. Możesz także kupować jego budynki (np. w przypadku, gdy posiadasz 95% kawiarni w mieście, a chciałbyś mieć tytułowy monopol), a nawet wziąć udział w licytacji, aby wykupić sobie cały segment metropolii. Jest to opłacalne, gdyż jako właściciel danego terenu, możesz zgarniać kasę od właścicieli lokali w segmencie. Uff... Poszczególne bloki mają swoje kolory. W prawym dolnym rogu ekranu znajduje się rzucająca się w oczy mapka, na której wyszczególnione są wszystkie segmenty. Jeśli zaś wykupisz całą dzielnicę, będziesz mógł postawić hotel, czy i istną kopalnię pieniędzy (wirtualnych).

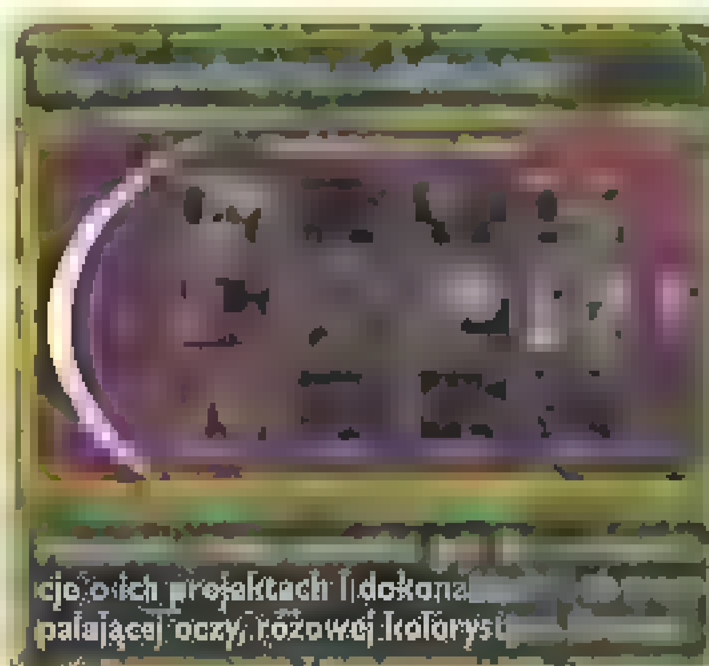
Jeżeli jest to zagmatwane albo po prostu nie grałeś od dawna w „Monopol", możesz skorzystać z rozbudowanego i ciekawego trybu

W zależności od tego, jaką dziedziną zechcesz się zająć, możesz zostać właścicielem ziemskim lub fabrykantem

Jeżeli uda ci się kupić poszczególne parcele i do tego ... szcze wykurzyć z dzielnicy konkurencję, masz jak w banku, że nic już ... stanie na twojej drodze do bogactwa

Trójwymiarowa grafika sprawia, że gra nabiera tempa i znacznie zyskuje na atrakcyjności

Kto by pomyślał, że tradycyjna, doskonale znana gra planszowa może stać się dobrym tematem dla komputerowców



treningowego. Ten przygotowany został bardzo sprawnie i opowiada w zasadzie o wszystkich najważniejszych opcjach gry. Uczy także obsługi trzech trybów widokowych (każdy do zarządzania na innym poziomie). Oczywiście, najbardziej cieszy ten tr... wy, w którym m...esz ... dać sobie ży... ... . Grafika stanowi zresztą bardzo mocną stronę MONOPOLY TYCOON. Po ulicach krążą mieszkańcy, jeżdżą samochody... Nawet projektowanie nowego budynku sprawia ogromną frajdę. Można bowiem ustalić zarówno klasę budynku, jego rozmiary, liczbę pięter oraz jeden z dwunastu bodaj stylów architektonicznych. Wszystko zaś działa bardzo sprawnie i efektownie. Akcja gry rozpoczyna się w roku 1930. Będziesz miał niepowtarzalną okazję obserwować, jak wraz z upływem lat to wszystko się zmienia, jak powstają nowe punkty usługowe (jak chociażby sklep komputerowy). To, że gra rozpoczyna się w czasach tak odległych, nie oznacza, że będziesz musiał siedzieć przy niej potwornie długo – czas zostanie tak skompresowany, że cały dzień gry mija w przeciągu pięciu minut. Co jeszcze? Przez cały czas przygrywa klimatyczna, wzorowana na SIM CITY i THE SIMS muzyka – taka, jaka w MONOPOLY TYCOON być powinna. Można spokojnie powtórzyć, że cała oprawa audiowizualna jest doprawdy urocza. Wersja beta gry, którą redakcja Click! otrzymała do opisania, jest już bardzo zaawansowana pod względem produkcyjnym. Wszystko działa bowiem sprawnie i ładnie, a błędów praktycznie nie ma.

MONOPOLY TYCOON to naprawdę świetnie zapowiadający się tytuł. Nie jest możliwe, aby finalna wersja była gorsza od bety, toteż na dobrą sprawę już teraz można wystawić grze ocenę. Może nie konkretną, ale taką, żeby każdy wiedział, że zapowiada się bardzo ciekawy produkt, który już niebawem trafi na sklepowe półki.

MONOPOLY TYCOON to dla fanów „Monopolu" pozycja obowiązkowa. Dla większości miłośników dłubania zresztą też, bo produkt firmy Deep Red okazuje się być nader skomplikowaną strategią.

Monopoly Tycoon

Infogrames / CD Pr...

Cena: 99,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 266, 128 MB RAM

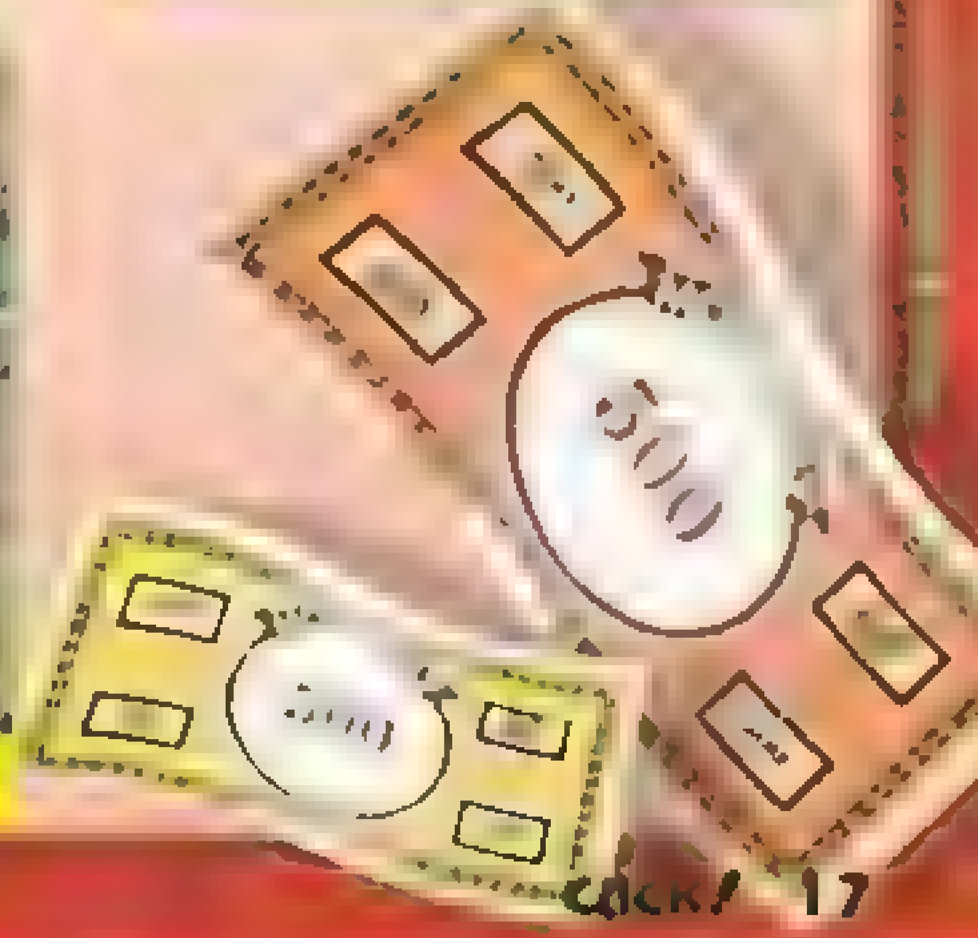
...dna to gra, w której dużo się dzieje. Ma inte... ...afikę, tudzież muzykę

...na na początku, potem jednak ...jąca

... rzecz, w której zabawa polega na zarabianiu pieniędzy i próbach załatwienia konkurencji na amen

Aby odnieść sukces, nie wystarczą tylko dobre pomysły. Trzeba mieć także smykałkę do interesów i trochę szczęścia

Gdy uda ci się opracować skuteczną strategię, końcowe zwy... ...tytuł największego „monopolisty" masz w kiesz...



THRONE OF DARKNESS

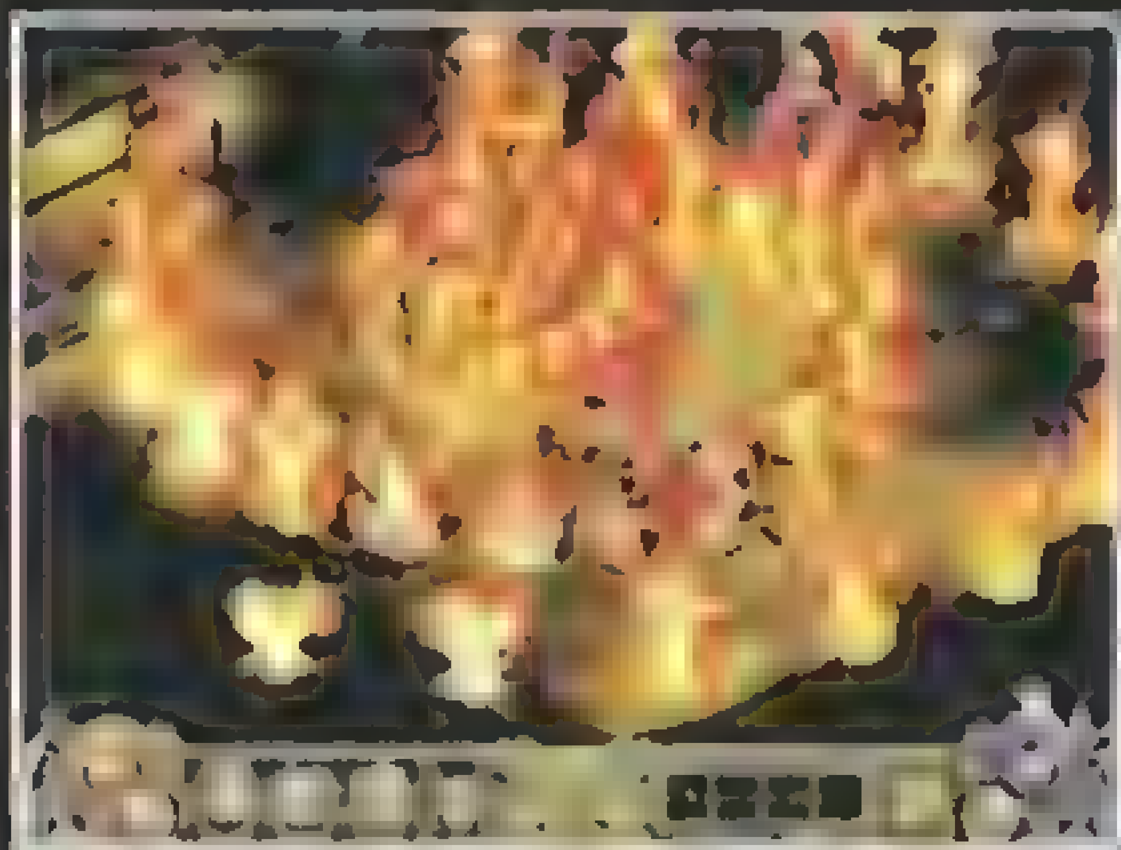
Po raz kolejny możesz przenieść się do średniowiecznej Japonii i wziąć udział w krwawych zmaganiach samurajów. Tym razem napotkasz na swej drodze nie tylko ludzi, lecz również potwory i demony

Japonia jest (i zawsze była) dla Europejczyków krajem niezwykle interesującym. Fascynująca kultura, odmienna mentalność ludzi, rozwinięte w niespotykany sposób sztuki wojny i walki intrygowały miliony osób na całym świecie. Japończycy okazali się jednak nie tylko pozbawionymi skrupułów i okrutnymi wojownikami, nie tylko wytrwałymi pracownikami, ale również geniuszami myśli technicznej. Dzięki wspaniałym programom na konsole PlayStation i Game Boy europejscy klienci mieli okazję poznać nie tylko mitologię i historię Japonii, ale też specyfikę japońskich opowieści. Te ostatnie zauroczyły programistów z Click Entertainment tak bardzo, że postanowili stworzyć konkurenta dla DIABLO II, utrzymanego w „żółtym" klimacie. Projekt to o tyle ciekawy, że nie było wielu okazji, aby zapoznać się z kulturą Japonii na PC. Na pewno najsłynniejszym programem, traktującym o tym kraju, jest SHOGUN. Niedługo zobaczysz również strategię czasu rzeczywistego zatytułowaną BATTLE REALMS. THRONE OF DARKNESS to gra RPG ze sporą domieszką akcji. Nie spodziewaj się tutaj zawiłej przygody, długich konwersacji, wielu zadań, wielu możliwości do wyboru i nieliniowego scenariusza. ToD jest grą prostą jak cięcie naginaty. Co wcale nie znaczy, że oferuje mało interesującą zabawę! Wręcz przeciwnie. Akcja jest pozbawiona specjalnej finezji, ale za to dynamiczna i wciągająca. Zacznijmy jednak od samego początku.



[illegible]

W THRONE OF DARKNESS wcielasz się w rolę wiernego poddanego japońskiego daimyo (czyli księcia), a twoim zadaniem jest poprowadzenie drużyny samurajów. Drużyna ta musi poradzić sobie z okrutnym Władcą Ciemności, który przywołał na pomoc demoniczne hordy i pragnie zniszczyć wszystkich daimyo oraz ich żołnierzy. Twoja drużyna składa się z siedmiu wojowników reprezentujących siedem profesji. Są to niezwykle zręczni Archer oraz Ninja, świetnie wyćwiczony w sztuce walki Swordsman, potężni i silni Brick oraz Berserker, charyzmatyczny Leader i słaby fizycznie, lecz dysponujący wielką mocą magiczną Wizard. Co ciekawe, naraz możesz prowadzić drużynę złożoną z zaledwie czterech samurajów, ale trzech pozostałych czeka w komnacie tronowej i możesz w każdej chwili wezwać ich na pomoc. Każdy z twoich bohaterów został bardzo pieczołowicie opisany. Znasz wartości ich cech, takich jak Siła, Zręczność, Wytrzymałość, Charyzma oraz Ki (czyli zdolności magiczne), wiesz, jakimi dysponują umiejętnościami w zakresie rzucania zaklęć, posługiwania się danym rodzajem broni oraz czy potrafią bronić się przed mocami żywiołów. Twoi herosi bardzo dynamicznie i aktywnie rozwijają swe zdolności. Szybko zdobywają następne poziomy doświadczenia, a wtedy decydujesz o dwóch rzeczach: jakie ich cechy „ulepszyć" oraz jakich nowych zaklęć ich wyuczyć. Zresztą zamiast nauki nowych zaklęć możesz rozkazać im rozwijać zaklęcia już poznane, gdyż zastosowanie tak rozwiniętego zaklęcia okazuje się dużo bardziej skuteczne w czasie walki. Bohaterowie zdobywają punkty doświadczenia, walcząc z przeróżnymi maszkaronami, demonami, czarownikami, potworami i wszelkiego rodzaju innymi „żywrogami". Jednak liczba punktów, które otrzymują, jest zależna od wkładu w zwycięstwo.



[illegible] ponujące. A ogień nie jest [illegible] żywiołem, za pomocą którego możesz atakować wroga



W THRONE OF DARKNESS czeka cię długa wędrówka przez lasy, wioski i łąki. Wszystko w służbie księcia!



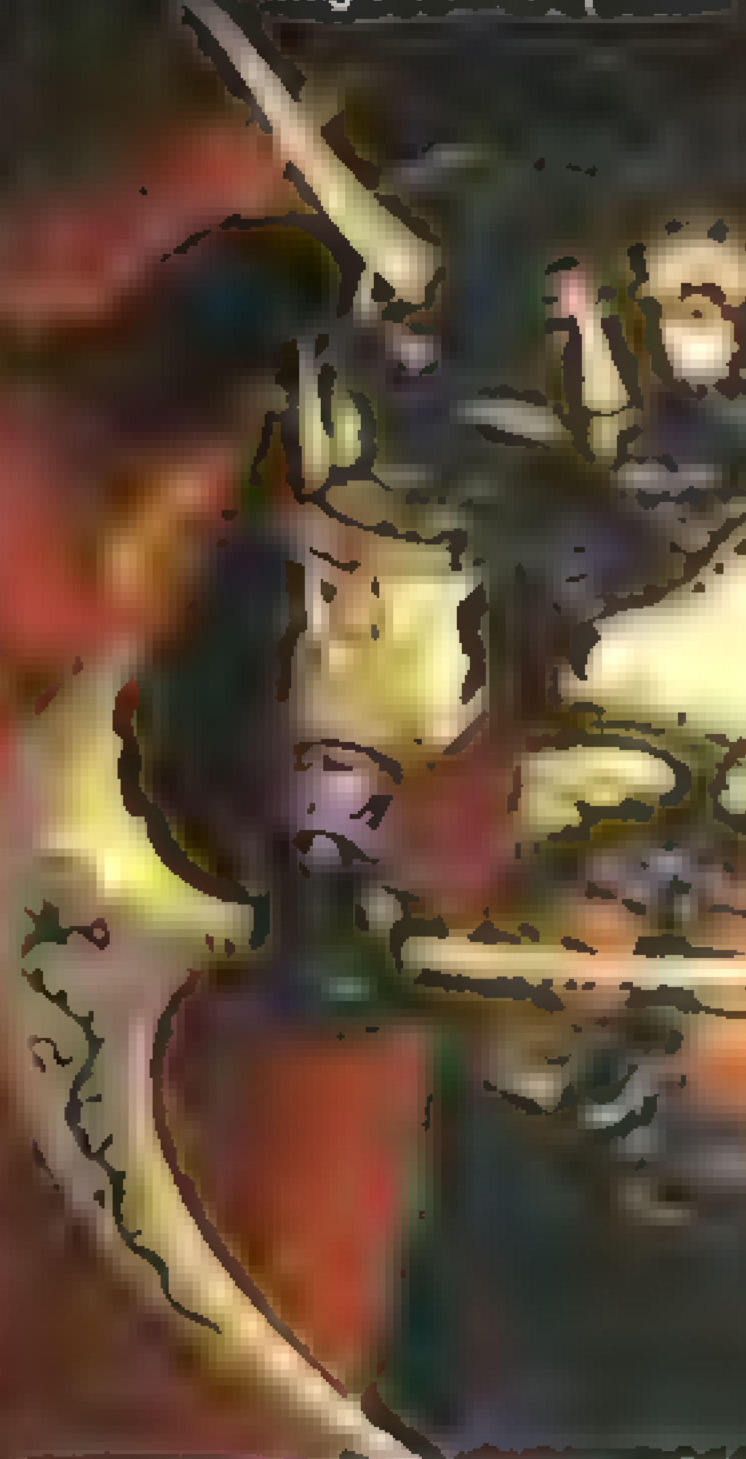
Podróż będzie długa i niebezpieczna. Czasami jednak można zatrzymać się choć na chwilę i podziwiać widoczki.



Na drodze twych dzielnych samurajów staną przeróżne potwory i maszkarony, rodem jakby z sennego koszmaru.

Oznacza to, że samuraj, który leniuchował na polu bitwy, nie otrzyma punktów doświadczenia, a jego przyjaciel, który nadstawiał karku, bił się za trzech i gromił wrogów, dostanie ich bardzo dużo. A okazji do zdobywania punktów doświadczenia będzie naprawdę wiele. Spotkasz bowiem na swojej drodze potężnych wojowników z młotami w dłoniach, rozprawisz się z wilkołakami, natkniesz się na arystokratycznie odziane panny ciskające shurikanami, wrogich kapłanów, potworne smoko-skorpiony, złowrogich jeźdźców i wiele, wiele innych postaci jak z najstraszniejszego koszmaru. W trakcie podróży stoczysz bardzo wiele pojedynków. Można powiedzieć, że prowincja została wręcz zainfekowana przez hordy Mrocznego Władcy. Zwykle walki te rozgrywają się w błyskawicznym tempie i bardzo szybko wracasz z nich „z tarczą" lub „na tarczy". Co ciekawe, w trakcie trwania potyczki możesz odesłać swoich rannych wojowników do zamku daimyo i szybko przywołać następnych orężnych. Odbywa się to bardzo sprawnie. Ranny wojownik znika z pola bitwy, a na jego miejsce pojawia się inny samuraj, od razu w pełnej gotowości bojowej. Tymczasem poraniony bohater spokojnie odpoczywa w komnacie tronowej i tam stopniowo regenerują się jego punkty życia. Po bitwie przede wszystkim musisz zadbać o to, by dokładnie zrewidować ciała zabitych wrogów. Przy większości znajdziesz standardowe uzbrojenie i broń, ale niektórzy posiadają unikalne przedmioty lub różnego rodzaju magiczne artefakty. Jednak zbierać należy wszystko – nawet takie przedmioty, które wydają ci się najgorszym chłamem. Dlaczego? Otóż dlatego, że wszystkie znalezione rzeczy możesz oddać dwóm osobom: kowalowi lub kapłanowi. Bynajmniej nie dostaniesz za nie pieniędzy, ale za to kowal zrobi z powierzonych mu materiałów wyśmienite pancerze lub broń. W praktyce wygląda to tak: traktujesz kowala jak magazyn rzeczy znalezionych i znosisz mu wszystko, z czego nie chcesz korzystać. Następnie możesz zażyczyć sobie, aby kowal wykonał dla ciebie wybrany przedmiot. Jakość tego przedmiotu jest tym lepsza, im więcej dostarczyłeś materiałów. U kowala możesz również naprawiać wszelkie zniszczone przedmioty oraz tworzyć przedmioty magiczne. Produkcja zaklętej broni lub pancerzy przebiega w sposób bardzo podobny do tego, który znasz z DIABLO II. Prawie każdy przedmiot ma wbudowane tzw. „sloty", do których możesz włożyć magiczne komponenty (broń lub pancerze wysokiej jakości dysponują nawet kilkudziesięcioma takimi „slotami"). Przygotowana w ten sposób broń nabiera dodatkowych, często bardzo przydatnych na polu bitwy, właściwości. Na przykład, do ciosu dodawane są obrażenia od żywiołów, przeciwnik zostaje zatruty czy też cechy lub umiejętności właściciela przedmiotu powiększają się.

W nieco inny sposób funkcjonuje kapłan. Ten miły, starszy pan zidentyfikuje dla ciebie wszystkie przedmioty magiczne, których przeznaczenia jeszcze nie znasz. Ponadto zna święte rytuały, dzięki którym można oczyścić artefakty obłożone klątwą. Najważniejszym zadaniem kapłana jest chyba jednak pełnienie roli pośrednika pomiędzy twymi samurajami a bóstwami. Każdy wojownik może oferować bogom magiczne przedmioty, a w zamian za hojną ofiarę otrzyma dodatkowe punkty czarów.



Z usług kowala i kapłana musisz korzystać bardzo czę- [illegible] cieszyć, że autorzy wpadli na znakomity pomysł: nie [illegible] nej świątyni czy kuźni i błądzić po bezdrożach tylko po to, aby załatwić jakiś drobiazg. W THRONE OF DARKNESS po prostu wywołujesz menu kowala lub kapłana (kiedykolwiek chcesz i w jakim miejscu chcesz), po czym spokojnie dokonujesz wszystkich napraw, identyfikacji czy magicznych kombinacji (niestety, korzystanie z tych wszystkich „bajerów" trochę kosztuje, ale w końcu po



[illegible]



[illegible]

to zabierasz wrogom sztuki złota!). Niestety, nie ze wszystkich przedmiotów będziesz mógł korzystać od razu po ich zdobyciu lub wykuciu przez kowala. Naprawdę skuteczna broń oraz artefakty mogą być stosowane tylko przez postacie wysokich poziomów. Poza tym (znowu podobnie jak w DIABLO II), aby skorzystać z niektórych z nich, trzeba dysponować odpowiednią wysokością cech. Na przykład potężnego, dwuręcznego miecza użyje tylko postać o odpowiednio wysokiej Sile, a z doskonałego łuku skorzysta jedynie bohater charakteryzujący się sporą Zręcznością.

THRONE OF DARKNESS jest grą bardzo przyjazną dla użytkownika. Najważniejszym ukłonem w stronę gracza (i potwierdzeniem faktu, że autorzy za żadną cenę nie chcieli mu zrobić krzywdy) jest to, że twoi bohaterowie mogą być wskrzeszani na zamku daimyo. W dodatku nic to nie kosztuje, a kuracja następuje w dość szybkim tempie! Przyznać jednak trzeba, że opcja pozwalająca na zapisywanie tylko jednego stanu gry nie jest najlepsza. Owszem, THRONE OF DARKNESS to gra, w której raczej nie można popełnić rażących błędów (tak jak na przykład w ARCANUM, gdzie niewłaściwe poprowadzenie rozmowy mogło mieć bardzo nieprzyjemne konsekwencje), ale zawsze sympatyczniej mieć możliwość dokonywania nieograniczonych zapisów.

Na polu bitwy sterujesz jednym – dowolnie wybranym – samurajem. Inni natomiast postępują zgodnie ze swoimi umiejętnościami, taktyką, jaką im wyznaczyłeś, oraz w zależności od tego, jaką bronią dysponują. Twoi samurajowie na polu bitwy zachowują się całkiem inteligentnie. Bez rozkazu atakują najbliższego wroga i po pokonaniu go szybko szukają następnego celu. Nie zdarza im się też zawieruszyć gdzieś. Jeśli uznasz, że czas się wycofać, to podążą za tobą, rezygnując z bijatyki. W każdej chwili możesz zmienić również postać, którą kierujesz.

Grając w THRONE OF DARKNESS musisz przyzwyczaić się do słownictwa zupełnie obcego w naszym kręgu kulturowym. Słowa takie jak katana, naginata, tanto czy wakazashi mogą ci być znane z filmów lub innych gier. Ale co oznaczają na przykład han-nya, akuyo-beshimi, tetsu-bo lub yumi (nie jest to wcale rodzaj zupy!)? Te i dziesiątki innych japońskich słów poznasz w trakcie zabawy. Na początku będziesz zapewne nieco zaskoczony natło-



[illegible] y z twoich przeciwni[illegible] opanowali sztuki magiczne. Efekty ich wyszkolenia mogą być niemile [illegible]



[illegible] nia się za pomocą specjalnych, magicznych portali







Czasami twoi samuraje będą musieli odwiedzić opuszczone wioski. Najczęściej zagnieździły się w nich różne bardzo nieprzyjemne paskudztwa



kiem obcego słownictwa, ale można się do niego naprawdę szybko przyzwyczaić. Po paru godzinach rozgrywki bez trudu będziesz rozpoznawał nazwy większości przedmiotów. Autorzy gry mieli ambitny zamysł stworzenia produktu mogącego konkurować z DIABLO II. Twierdzili, że przygotują grę bardziej atrakcyjną, bardziej dynamiczną i ciekawszą. Niestety, zamysł ten całkowicie spalił na panewce i DIABLO II nadal pozostaje najlepszym RPG akcji w historii gier komputerowych.

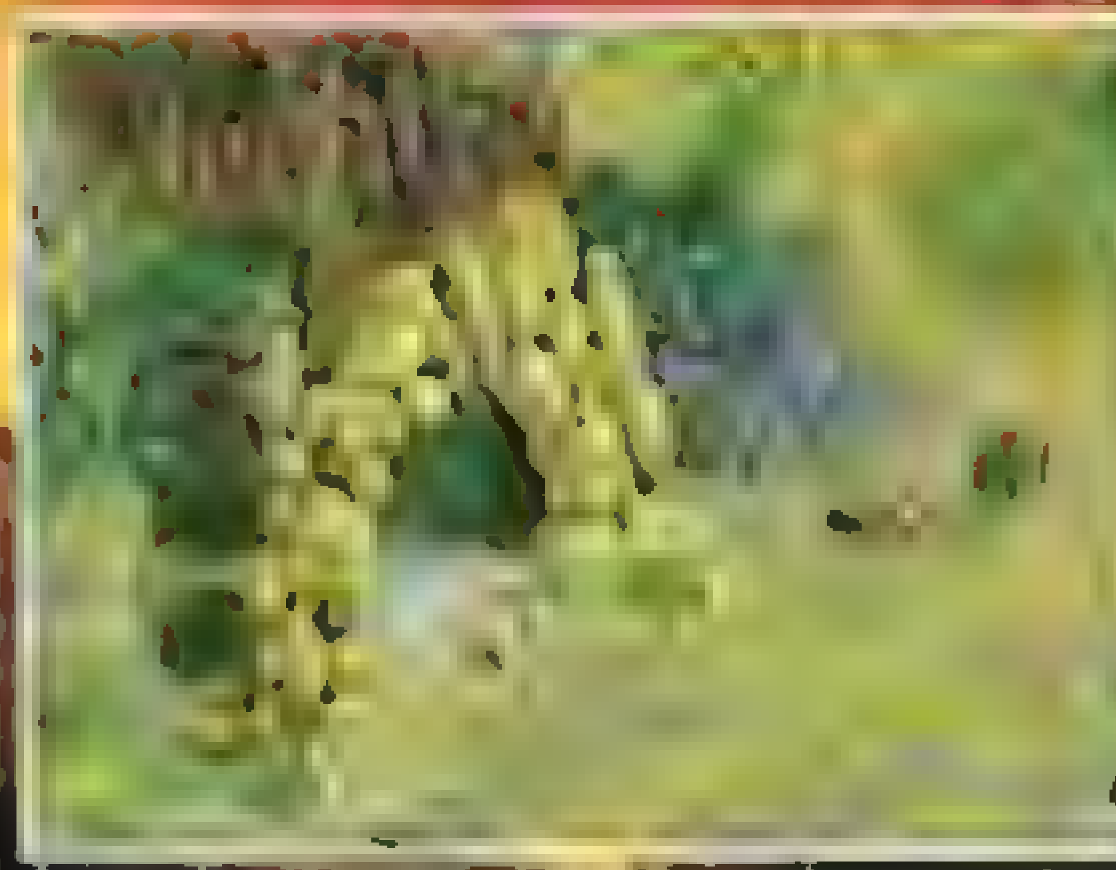
Przede wszystkim THRONE OF DARKNESS nie oferuje tak rewelacyjnych możliwości rozwoju postaci jak DIABLO II. Przypomnij sobie tylko te wybory, których musiałeś dokonywać, grając Druidem lub Zabójczynią, te dziesiątki alternatywnych możliwości. W ToD, niestety, tego zabrakło. Grafika programu także zdecydowanie przegrywa z pieczołowicie opracowaną grafiką DIABLO II. Liczne lokacje są utrzymane w jakimś szaroburozielonym odcieniu, a bohaterowie podróżują przez prowincje podobne do siebie jak palce jednej ręki. Potwory (oraz ich umiejętności) są zdecydowanie mniej różnorodne. Sama gra nawet w drobnym procencie nie jest tak nieprawdopodobnie wciągająca jak produkt Blizzarda. Owszem, gra się miło i czasami trudno oderwać się od komputera, ale jeśli od DIABLO II trzeba cię było odciągać z użyciem policyjnych sił prewencji, to od THRONE OF DARKNESS odejdziesz bez specjalnej rozpaczy. Może dlatego, że w DIABLO II miałeś jednego bohatera, do którego można się było przywiązać i polubić go, a tutaj dowodzisz całym oddziałem.

THRONE OF DARKNESS można szczerze polecić wszystkim, którzy lubią dynamiczną akcję i którym podobają się bohaterowie szybko zyskujący kolejne zdolności, umiejętności władania nowymi typami broni itp. Miłośnicy zawikłanej fabuły, gracze lubiący przedzierać się przez setki dialogów nie znajdą tu wiele dla siebie. THRONE OF DARKNESS to gra walki i właśnie walka jest jej głównym celem. Zresztą uczestniczyć w niej będziesz mógł również, korzystając z bardzo zaawansowanej opcji gry wieloosobowej.

Niemniej, jest to produkt interesujący. THRONE OF DARKNESS nie wejdzie do historii komputerowej rozrywki, ale zapewne pozwoli ci na miłe spędzenie kilkunastu wieczorów. A to przecież też coś znaczy.

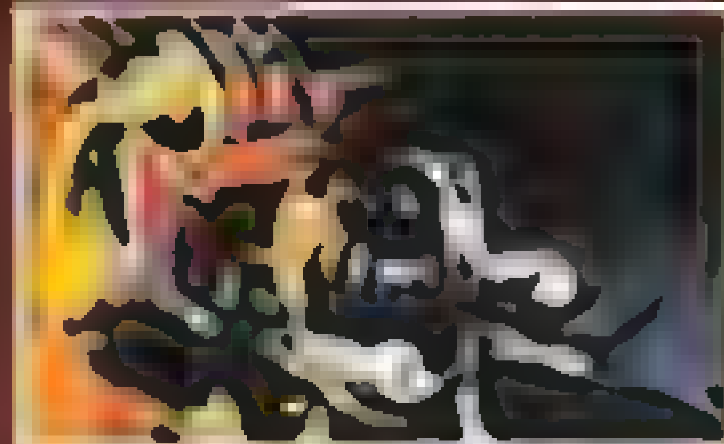


Bitwy, bitwy, bitwy i bitw... Wszystko inne jest tylko pretekstem. Tak naprawdę chodzi jedynie o maksymalny łomot.



do tajemniczych grot, jaskiń lub labiryntów

Randka w ciemno



Kandydat numer jeden to prawdziwy twardziel. Łeb jak dynia, ostre szpony i wielki nochal nie przeszkadzają mu, jak widać, w karierze podrywacza.



Kandydat numer dwa, choć nieco kościsty, to wielki talent sportowy. Na zdjęciu widoczny z dwoma braćmi bliźniakami, podczas olimpiady w Tokio.



Wreszcie kandydat numer t... nietypowe stroje, kocha ... wolny czas spędza najczę... wując, jak płoną wioski innych daymio.



Czytelna i dobrze opracowana strona, na której znajdziesz informacje na temat programu, grafiki, linki oraz wersję demo.

Throne Of Darkness — 4

Sierra / Play It

129 zł | PC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 450, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator 3D

Grafika 4 | Dźwięk 4

(+) Dynamiczna akcja, rozwiązania ul... mnóstwo walk, czarów i przedmio...

(–) Przeciętna oprawa multimedialna, fabuła jest tylko pretekstem dla ciągłych bijatyk.

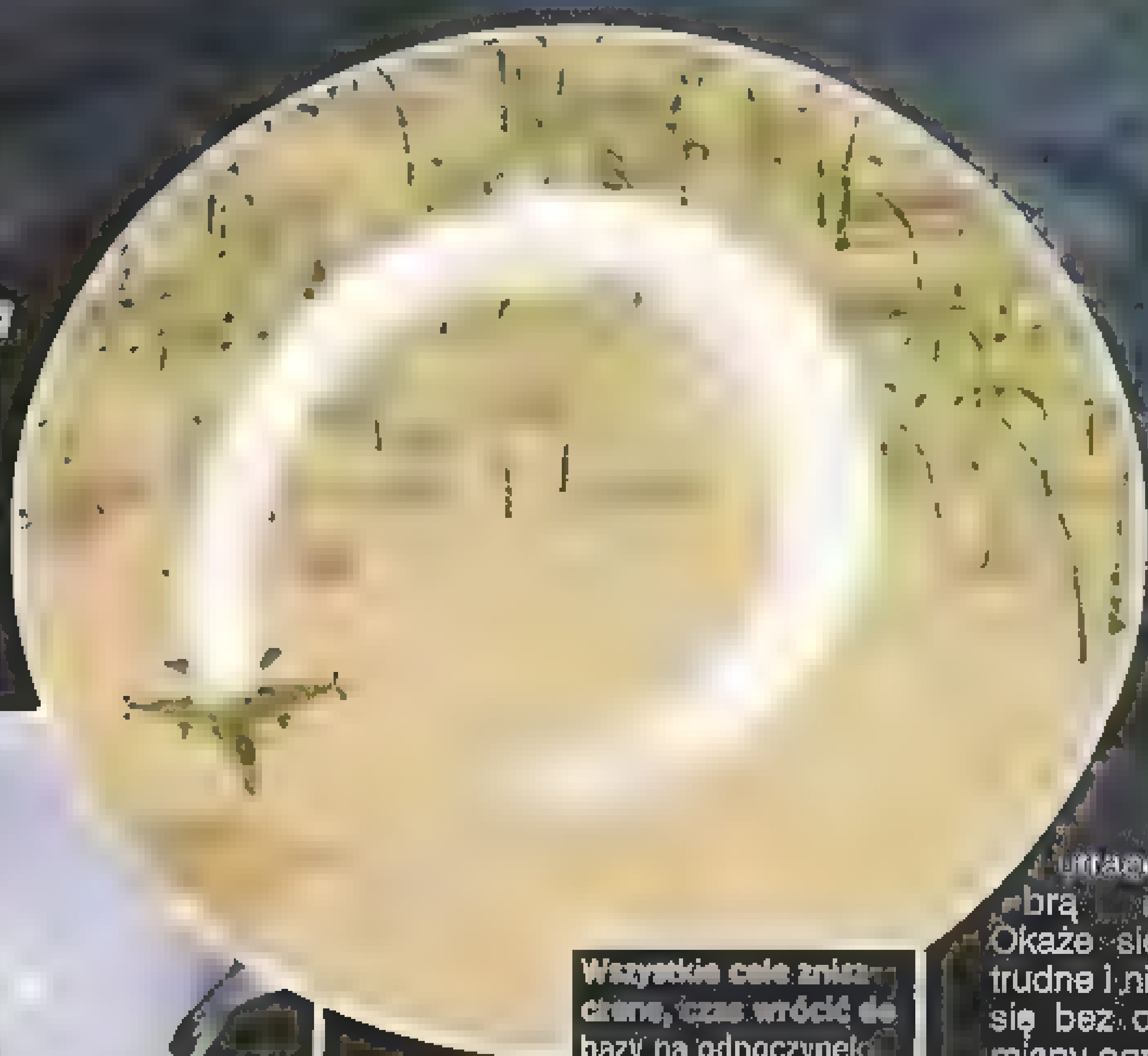
Autorzy próbowali konkurować z DIABLO II, ale pomimo pewnych ciekawych rozwiązań program nie ma uroku gry Blizzarda.

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

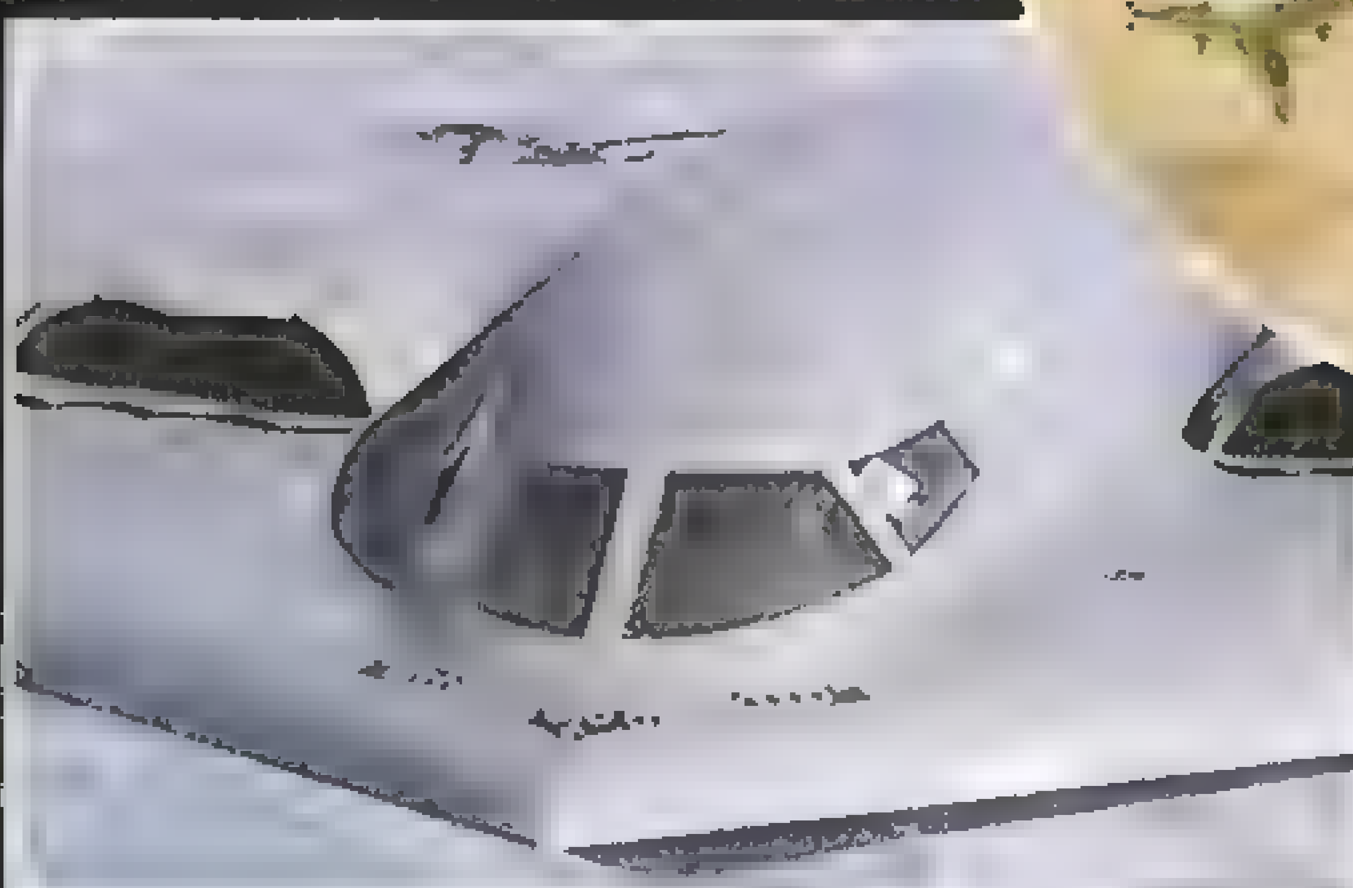
REAL WAR

AIR LAND SEA

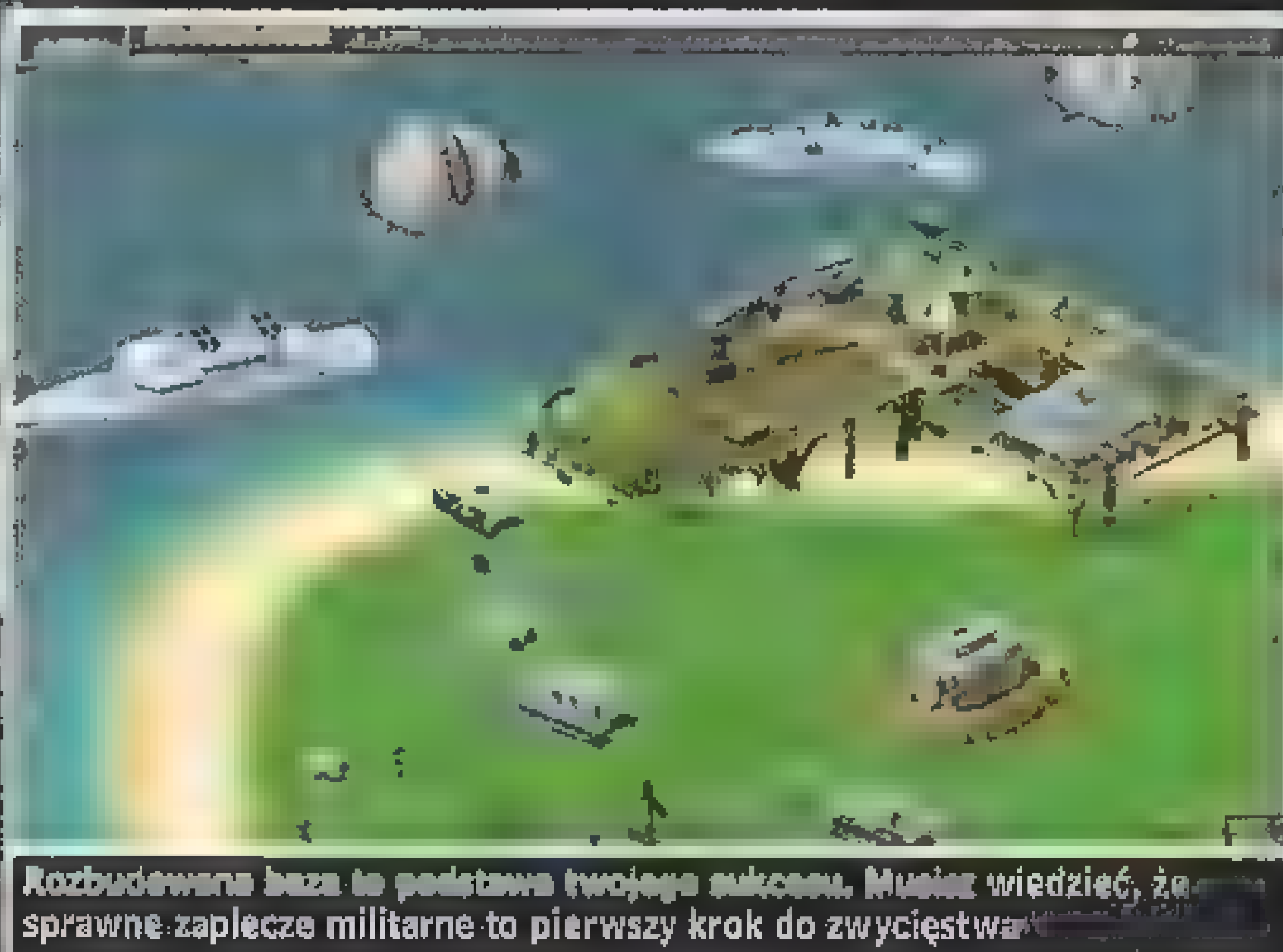
Ta gra to produkt jak najbardziej na czasie. Stając po stronie USA, musisz walczyć ze światową organizacją terrorystyczną, jeśli zaś opowiesz się za agresorami, twoim zadaniem będzie walka z narodem amerykańskim!



Wszystkie cele zniszczone, czas wrócić do bazy na odpoczynek.



Bombowiec strategiczny B2 to najnowsza zabawka amerykańskich sił zbrojnych. Jest niewykrywalny za pomocą radaru i może przenosić broń jądrową



Rozbudowana baza to podstawa twojego sukcesu. Musisz wiedzieć, że sprawne zaplecze militarne to pierwszy krok do zwycięstwa.

Cała historia zaczyna się w chwili, gdy na obszarze zamieszkałym przez ludzi ktoś dokonuje próby jądrowej. Rzeczywistym sprawcą zdarzenia jest ILA, czyli Independent Liberation Army, ale wszystko wskazuje na to, że próby dokonały Stany Zjednoczone. Wybucha konflikt polityczny, cały świat zwraca się przeciwko USA, a ILA, która umiejętnie podsyca antyamerykańską histerię, publicznie deklaruje, że ograniczy nieco potęgę USA. Cały świat oczywiście popiera takie działania, opowiadając się po stronie ILA, a ty, jako dowódca sił amerykańskich, masz za zadanie przywrócić swo-jemu narodowi utraconą dobrą reputację. Okaże się to dość trudne i nie obejdzie się bez ostrej wymiany ognia.

Już na pierwszy rzut oka widać, że autorzy przyłożyli się do scenariusza i próbowali wymyślić coś jak najbardziej realnego, nawiązującego do obecnej sytuacji międzynarodowej. Nikt nie wyssał z palca historii o najeźdźcach z Kosmosu czy walce między dwoma megakorporacjami o dominację na Ziemi. Otoczenie Zielonej Planety nie zmienia się w postnuklearną scenerię, a ludzie nie walczą między sobą na ulicach miast. Bitwy rozgrywane są przeważnie na terenach niezamieszkałych przez ludzi (np. na pustyniach), co ogranicza liczbę ofiar wśród ludności cywilnej. [...]rywka przebiega dosyć [...]nie. Bardzo realistycz- [...]



Brrr! Bez sanek tutaj się nie pobawisz... Płonące budynki wyglądają na tle śniegu bardzo malowniczo. Zwróć też uwagę na ślady czołgów

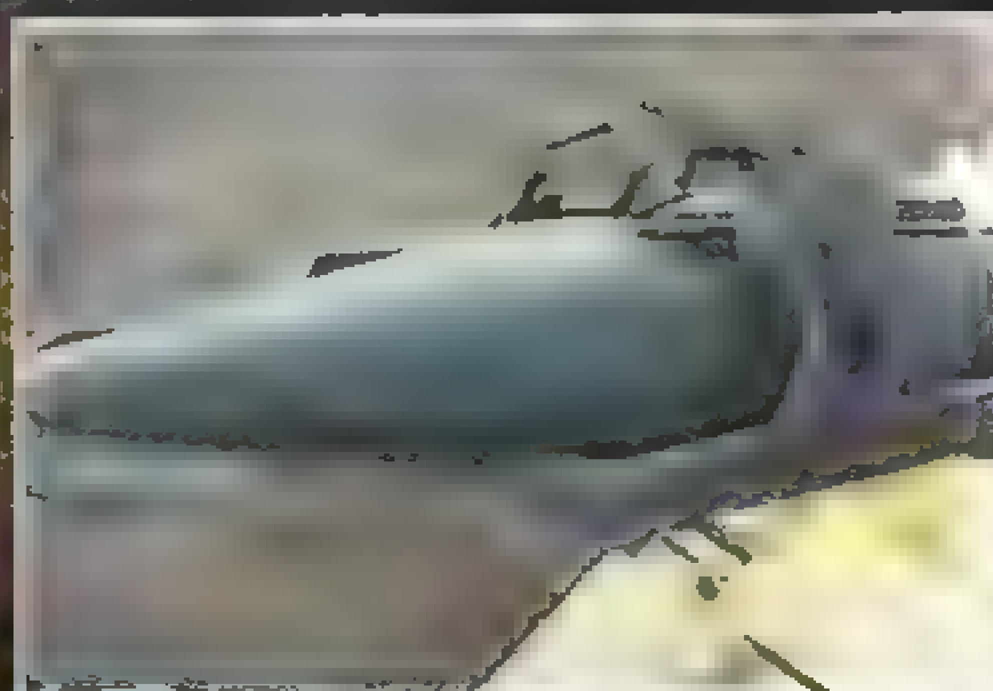


Atak na bazę wroga zakończony sukcesem! Nie ma czasu na kompromisy. Musisz doszczętnie zdeptać wroga, jeśli realnie myślisz o wygranej

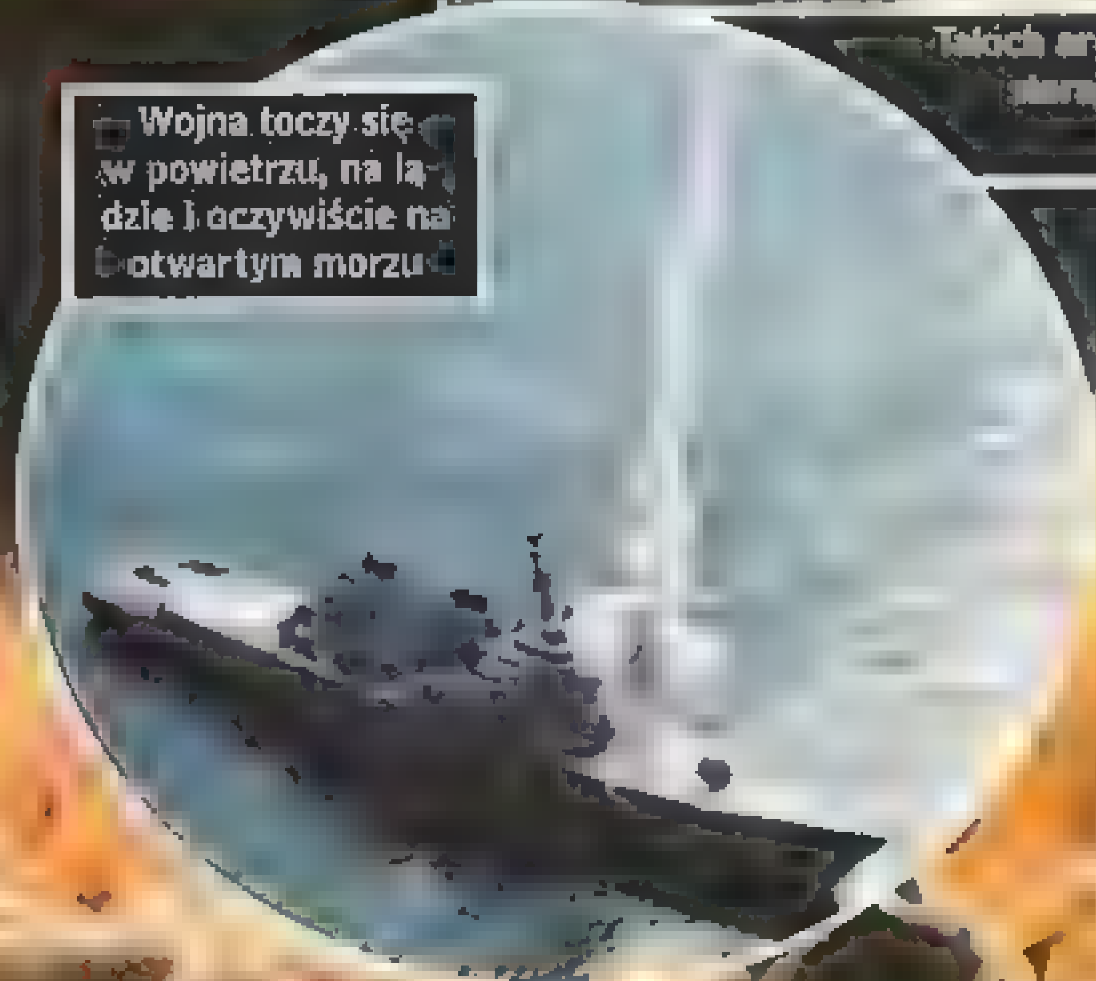
...towanie terenu, przyjemne wybuchy i spektakularne ataki – te elementy, zebrane w całość, stworzyły klimat REAL WAR. Wszystko, co dzieje się na ekranie, wygląda bardzo prawdopodobnie. Jednostki, którymi sterujesz, rzeczywiście występują w armiach na całym świecie, struktury wojskowe i inne elementy oraz zależności między nimi – również. Aż ciarki przechodzą po plecach...

REAL WAR nie jest jednak pozbawiony błędów. Najbardziej rażącym niedociągnięciem wydaje się system zaznaczania jednostek. Tak naprawdę nigdy nie można być pewnym tego, czy odpowiednio wybrało się oddział i czy są w nim wszystkie pożądane jednostki. Bardzo mały obszar aktywny jednostek na tyle utrudnia selekcję, że często można po prostu nie trafić, wysyłając tym samym zaznaczony wcześniej oddział w miejsce, gdzie znajduje się ten, którym chciałeś sterować. Oczywiście błędnie zaznaczone jednostki można zawsze zawrócić, ale wyobraź sobie, że skupiłeś właśnie na linii frontu żołnierzy i czołgi gotowe do ataku, a tu przez głupi błąd cała twoja formacja się rozproszyła! Co gorsza, twoja piechota do złudzenia przypomina piechotę przeciwnika! W ferworze walki nie wiesz tak naprawdę, kto z kim walczy i kogo zaznaczyć, żeby zmienić rozkazy, albo ilu jeszcze przeciwników musisz zlikwidować. Zanim zorientujesz się, co powinieneś zrobić, twój oddział może przejść do historii.

Niezbyt jasno określono też skuteczność oddziałów powietrznych. Samolot, czterokrotnie bombardujący oddział czołgów – mogłoby się zdawać, że dość skutecznie – zostaje nagle zestrzelony jednym pociskiem. Kolejnym przykładem może być bombowiec, który potrafi zmieść z powierzchni sporych rozmiarów batalion podczas bardzo silnego ostrzału. Trudno się doprawdy w tym wszystkim połapać! Ponadto niektóre samoloty dość długo krążą nad polem wroga, inne z kolei wracają co chwilę po zapasy amunicji. Nie można też za bardzo liczyć na rozbudowaną flotę morską, gdyż okazało się, że okręty poruszają się niemrawo i często wy... pojedynków to zwykła loteria! Niesamowitą skuteczność wykazują natomiast jednostki nieco bardziej zwrotne, które potrafią w kilka chwil zatopić spory lotniskowiec. Wystarczy parę strzałów, by wszyscy znaleźli się pod wodą, nim majtek zdąży zagwizdać!



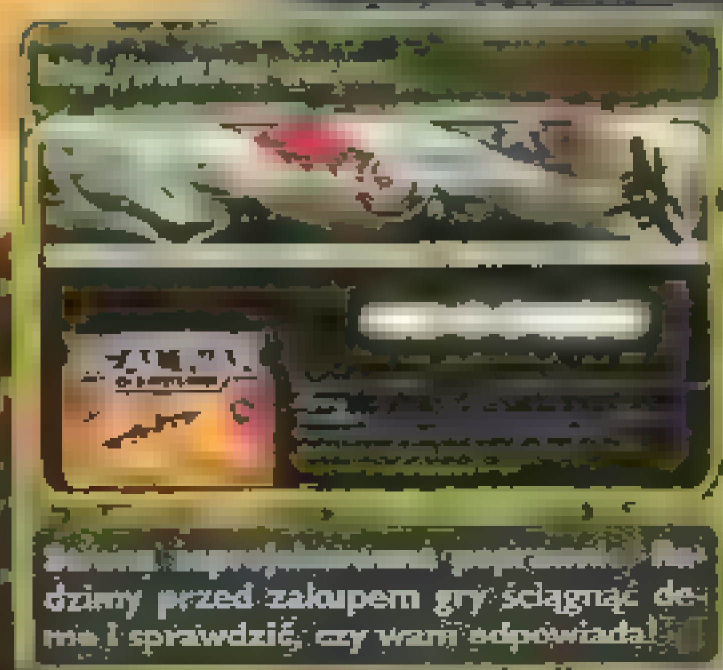
Takich argumentów, jak ten ... staraj się używać tylko w ostateczności!



Wojna toczy się w powietrzu, na lądzie i oczywiście na otwartym morzu

Od strony graficznej REAL WAR prezentuje się poprawnie. Ze względu na charakter samej gry kolorystyka jest dość monotonna. Zieleń, czerń i wszelkie odcienie szarości nie są wszakże ostatnim krzykiem mody, ale takie właśnie barwy zostały przypisane prawdziwym wojskom. Brak tu fajerwerków w postaci czerwonych czołgów czy żółtych wież strzelniczych. Od razu widać, że wszystko odwzorowano z dbałością o detale, zachowując najwyższy stopień realizmu. Równie dobrze REAL WAR prezentuje się od strony dźwiękowej. Głosy oddziałów, lektor w intro i oczywiście muzyka idealnie pasują do gry. Wypowiadanie rozkazów i ich potwierdzenia, sprawozdania z pola bitwy czy odprawa, budują odpowiedni klimat. Każdy fan militariów z przyjemnością posłucha, co mają do powiedzenia jego przełożeni.

REAL WAR to kontrowersyjny produkt – dobrze wykonany, z pomysłem i polotem, jakiego brakuje wielu grom na rynku, a zarazem miejscami nieco niedopracowany. Nie zmienia to jednak faktu, że jest bardzo interesującym i godnym polecenia tytułem. Szczególnie ucieszy on graczy, którzy chętnie przesiadują wieczorami przed komputerem. Za oknem jesień, dni są coraz krótsze, nie pozostaje więc nic innego, jak tylko grać!



... dzimy przed zakupem gry ściągnąć demo i sprawdzić, czy wam odpowiada!

Real War 4-

Rival Interactive / Lemon Interactive

Cena: 99 zł — PC — GBC — GBA

Multi: — PSX — PS2 — DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 366, 64 MB RAM, 500 MB HDD

ARCANUM

PRZYPOWIEŚĆ O MASZYNACH I MAGYI

PL

Polski podtytuł tej gry jest wyjątkowo nieudany. Ale sam program został przetłumaczony bardzo dobrze. Poza tym, Play It pozwala ci wybrać pomiędzy wersją polską i angielską



Świat ARCANUM opisaliśmy bardzo dokładnie w numerze 20/01 Clicka!, więc teraz tylko krótkie przypomnienie. ARCANUM jest grą RPG, stworzoną przez autorów słynnego FALLOUTA. Akcja gry toczy się w świecie pseudo XIX wieku, w którym równolegle rozwijają się technika wieku pary oraz magia. W grze wcielasz się w postać rozbitka z zestrzelonego sterowca, który musi rozwikłać wiele zagadek oraz przemierzyć wrogi świat. W grze czeka na ciebie mnóstwo dialogów i fascynująca, nieliniowa fabuła. A miłośnicy role-play znajdą to, co lubią najbardziej, czyli możliwość kreowania własnej postaci i rozwijania wielu unikalnych umiejętności.

Częstochowska firma Play It podjęła się trudnego zadania lokalizacji tego znakomitego i popularnego (I miejsce sprzedaży w Empikach) programu. A jak realizacja tego zadania im się powiodła, możesz przeczytać poniżej.

Żeby pełne uroku i poetyckie wyrażenie „Of Steamworks & Magick Obscura" przetłumaczyć jako „Przypowieść o Maszynach i Magyi" trzeba nie [illegible] słuchu językowego i jedynie mętne pojęcie o naszej rodzimej mowie. Dlatego pozytywnie zaskakuje tłumaczenie samej gry. I od razu trzeba powiedzieć, że była to ogromna praca. W ARCANUM jest wiele tysięcy linii dialogowych (każdą rozmowę możesz poprowadzić na wiele alternatywnych sposobów), przy lokalizacji pracowało kilkanaście osób, ale na szczęście tłumaczenie sprawia wrażenie w miarę jednorodnego. Gorzej sprawa wygląda od strony technicznej. Zainstalowanie polskiej wersji dla wielu okazało się zadaniem mocno skomplikowanym. W Sieci można znaleźć pełno skarg od osób, którym próba zainstalowania polskiej nakładki „demolowała" komputer. Niestety, niżej podpisany miał taką samą przygodę. Pod koniec polskiej instalacji program zawiesił komputer, to tak, że trzeba było resetować go „na twardo". Co gorsza, przy tej okazji zniknęło również kilka „save'ów" z angielskiej wersji gry. Podobne niechlujstwo jest po prostu niedopuszczalne, a rzecz nie stanowi wyjątku, gdyż sam znam kilkanaście osób mających podobne problemy.

Po zakończeniu instalacji polskiej wersji czas na kolejne rozczarowanie. Oto Play It nie pofatygował się, by wynająć aktorów i podłożyć polskie głosy. Oczywiście, kiedy nie wiadomo o co chodzi, chodzi o pieniądze. Koszta tego typu lokalizacji są duże i składają się na nie: wynajęcie studia oraz aktorów, zatrudnienie reżysera dub-


I wyspy, labirynty i miasteczka. Oraz, jak widać, klimaty syberyjskie

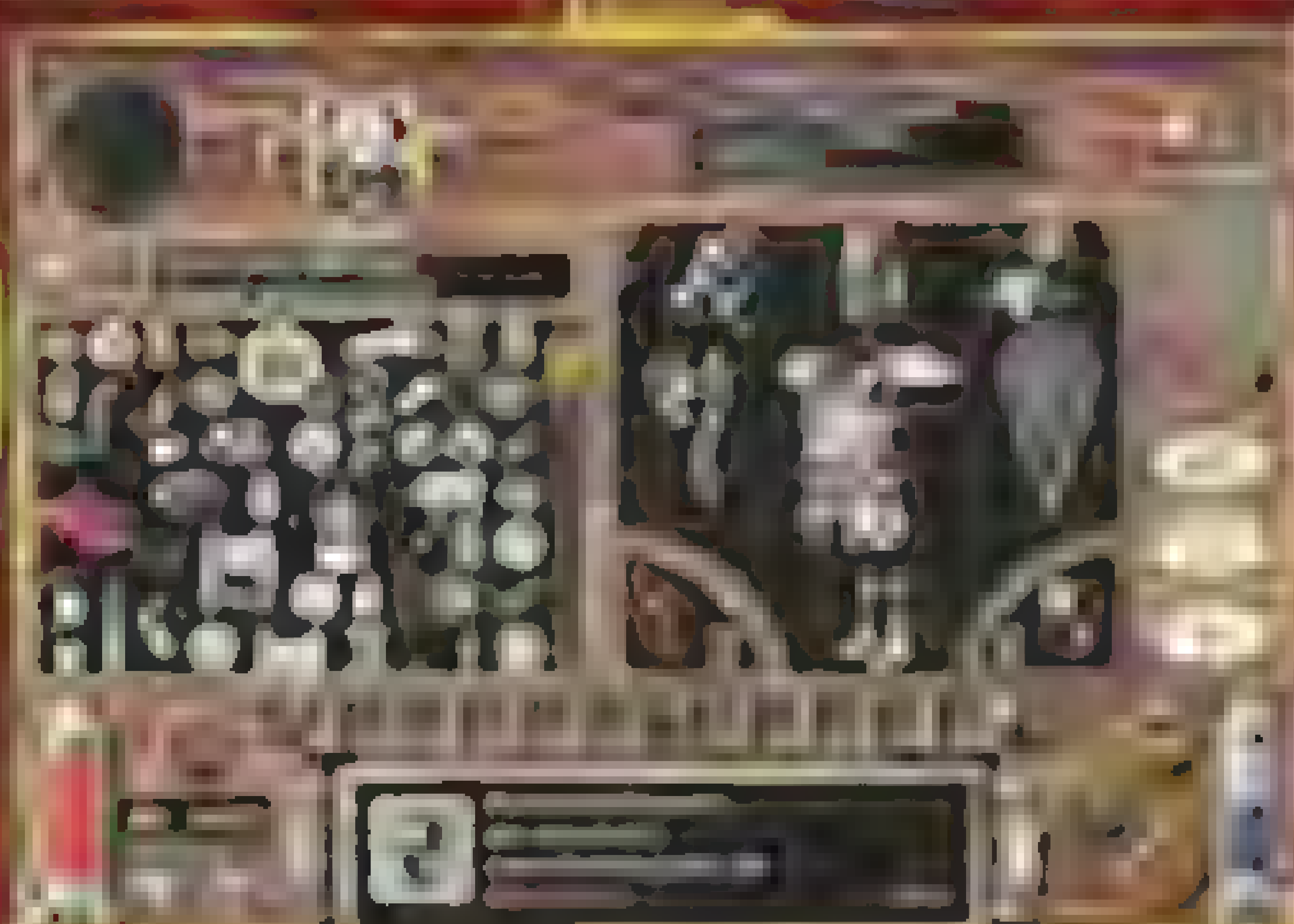


bingu, a potem wszystkie kwestie techniczne, związane z podłożeniem nowych plików. Poza tym jest to ten element lokalizacji, na którym najłatwiej się „przejechać". Gracze darują jeszcze autorom jakieś przejęzyczenia i błędy, ale nie darują, jeśli ich ulubiona postać będzie gadać niezgodnie z wyobrażeniami. Play it postanowił bardzo sprytnie uniknąć tego problemu i pozostawił głosy amerykańskich aktorów. Tak więc wersj[illegible] sprzedawana na naszym rynku powinna nosić tytuł nie ARCANUM PL, ale może [illegible]czej ARCANUM 1/2 PL. [illegible] chodzi o jakość samego tłumaczenia, [illegible] zasługuuje ona na uznanie. Oczywiście [illegible]człek złośliwy i czepli[illegible]wy znaldzie to tu, to [illegible]

kurczaki:). Zupełnie groteskowo brzmi nazwa przedmiotu Porażająca Laska i może nie będę pu[illegible]



taki zwrot mi się kojarzy. Polscy tłumacze zabijali też czasami [illegible] Otóż słowo Featherweight z całą [illegible]l, ale po prostu Lekki jak piórko. Nie istnieje też nic takiego jak Działko Podręczne, bo podręczny to może być bagaż. Sformułowanie Ha[illegible] Cannon jasno mówi, [illegible] chodzi tu o Ręczne Działo, któ[illegible]e ma takie samo prawo do [illegible]stnienia, jak ręczny karabin maszynowy czy ręczna wyrzutnia rakiet. Nazwa czaru Stwardniałe



Twoi bohaterowie z czasem zaczną przypominać juczne osio[illegible] noszące na grzbiecie tony złomu [illegible]ie..., a nuż coś z tego wszystkiego się przyda?

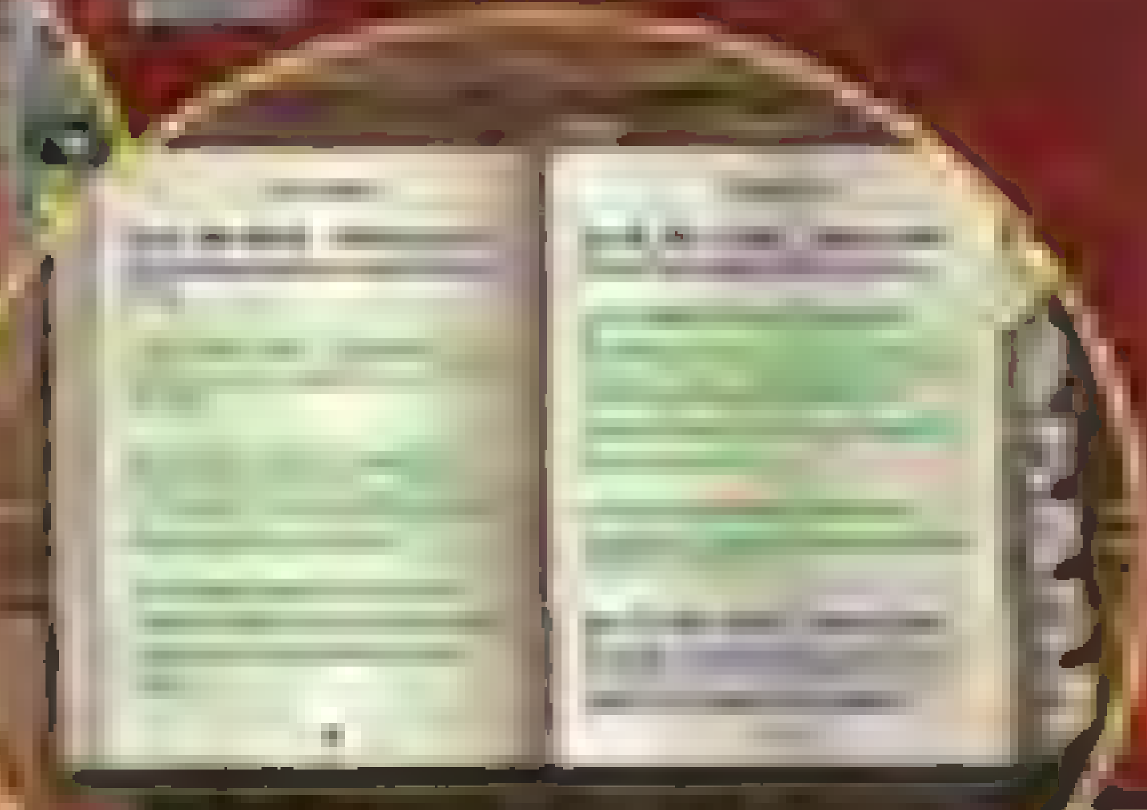
Ręce nieodparcie kojarzy mi się z pracą na roli czy w kopalni [illegible]a mnie ze stwardnieniem rozsianym – Frogger]. Tymczasem Hardened Hands to po prostu Wzmocnienie Ciosu. Nie jest to tłumaczenie dosłowne, ale logiczne, gdyż postać stosująca to [illegible]lniej niż zwykle. [illegible] czasami lepiej zrezygnować z dosłownej wierności translacji, aby być w zgodzie z logiką

Na szczęście podobne potknięcia nie przytrafiają się zbyt często [illegible] udało się zachować humor, ironię, czy zgryźliwość oryginału.

Lokalizację ARCANUM należy uznać za przedsięwzięcie w miarę udane, chociaż niżej podpisany pozwoli sobie pozostać przy wersji angielskiej. I za to właśnie, za pozostawienie mi możliwości wyboru, a nie uszczęśliwianie na siłę, wołam na cały głos: chwała firmie Play it.

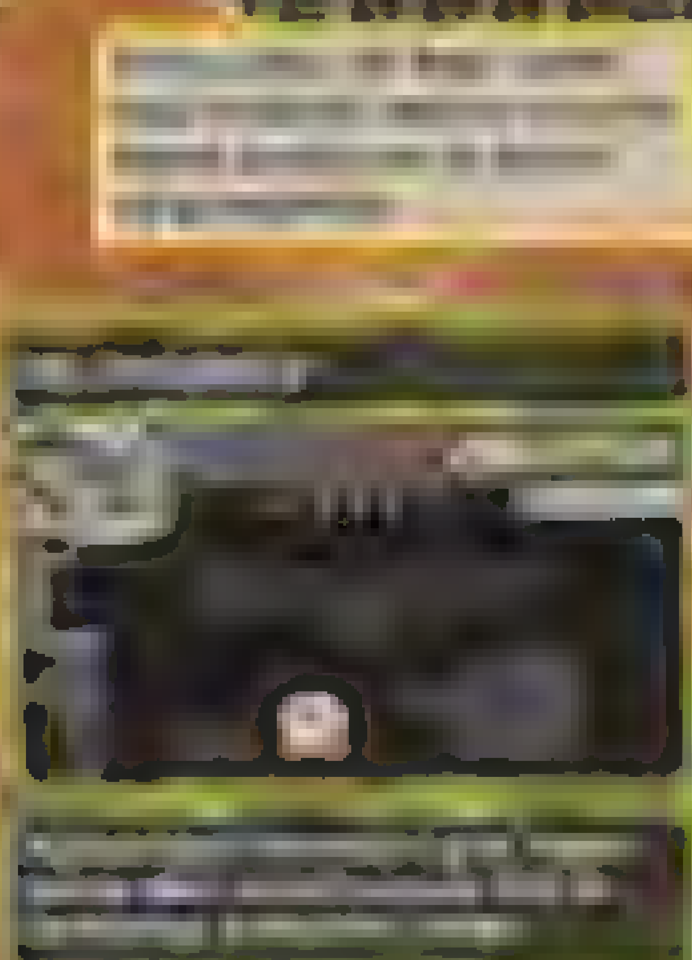


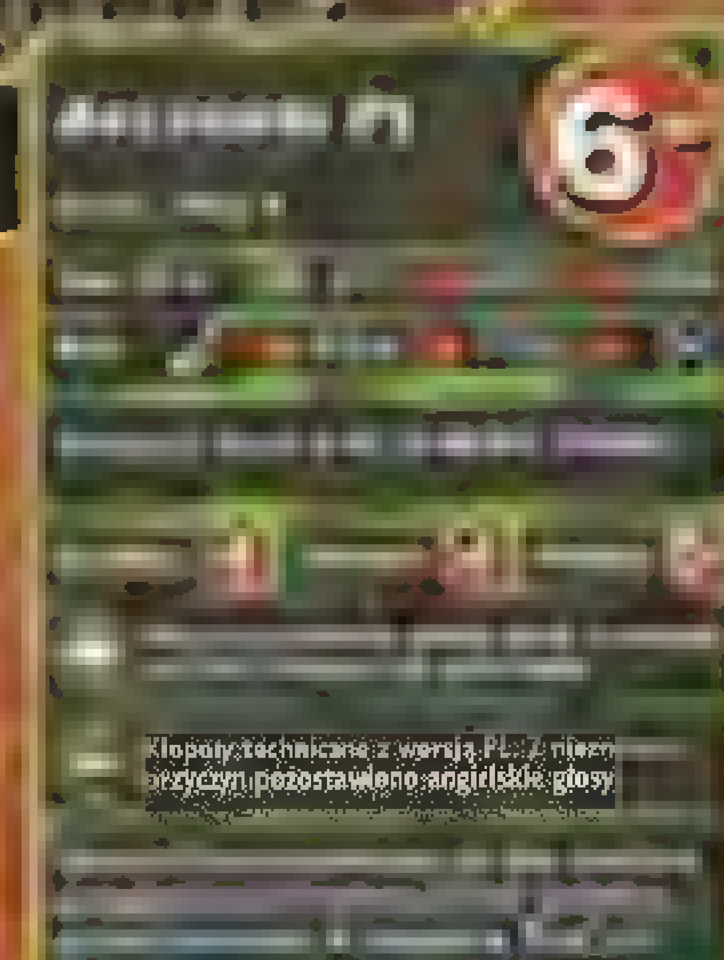
wszystko – co potraf[illegible]
[illegible]prawia mu trudności





Postać potrafiąca stosować czary bardzo szybko staje się postrachem na polu bitwy. Znacznie gorszy na początku jest los technologa





Jesień pojawiła się piękna i złota, prawie jak nie w Polsce. Kolejny numer spływał powoli do drukarni, kiedy nagle... okazało się, że ktoś podłożył nam świnię

S.W.i.N.e.

S.W.i.N.E. (dla ułatwienia, w dalszych linijkach, będzie pojawiać się już tytuł gry pozbawiony kropek) to strategia czasu rzeczywistego (RTS), garściami czerpiąca z tradycji takich tytułów, jak chociażby opisywany u nas niedawno Z: STEEL SOLDIERS. Tak tutaj, jak i w ostatnim dokonaniu Bitmap Brothers, akcja płynie wartko i wybuchów jest dużo, a szalę zwycięstwa może przeważyć niekiedy nawet pojedynczy czołg. Jest tak w istocie, jednakże drugie spojrzenie na SWINE uświadamia, że jej autorzy poszli jeszcze dalej.

SWINE jest dziełem niemieckich programistów z Fishtank Interactive. Gra opowiada o wielkiej wojnie pomiędzy nacją Świń a nacją Królików (czy też innych długouchów). Chociaż takie podejście do tematu może sugerować grę pogodną i radosną, to tak naprawdę rzeczywistość produktu bliższa jest tarzaniu się w błocie niżli wąchaniu kwiatków. Wprawdzie osadzenie w rolach stron konfliktu zwierząt to pomysł, łagodnie mówiąc, chybiony, można gdybać, że maski zwierzęce pełnią tutaj rolę – powiedzmy – orwellowską, gdyż każdy, kto będzie szukał, znajdzie analogie do ludzkości. Wnioskując na podstawie akcentów, z jakimi postaci mówią oraz – chociażby nazw miast, zaryzykować można, że Świnie reprezentują tu Trzecią Rzeszę, zaś Długouchy – szeroko pojętych Aliantów. W praktyce jednak nie robi to większej różnicy, po której ze stron się opowiesz, gdyż siły są dość wyrównane. Na polu bitwy o zwycięstwie decydują takie rzeczy, jak finezja dowodzenia i koordynacja działań, no i... szczęście.

Akcja gry toczy się podczas pewnej specyficznej wersji drugiej wojny światowej. Specyficznej, gdyż jakkolwiek cały świat budzi wyraźne skojarzenia z latami czterdziestymi, to jednak pojawiający się w grze sprzęt mniej lub bardziej masowej zagłady zdaje się być żywcem wyjęty z kolejnej części „Terminatora". W SWINE nie ma

Kto by pomyślał, że konflikt świnie kontra królikopodobne zwierzaki może być tak elektryzujący

dziwo wojna. Zwierzaki są naprawdę bardzo pomysłowe i nie znają litości



Moment zastanowienia i już po chwili następuje efektowny wybuch

Helikopter poradzi sobie w każdych warunkach, jest szybki i zwinny

praktycznie piechoty (teoretycznie też nie) – wszelkie argumenty stanowią wozy opancerzone, czołgi oraz lotnictwo. Na polu bitwy nie uświadczysz też żadnego większego zaplecza typu Centrum Dowodzenia, Fabryki a bo Koszar. **Esencję gry stanowi walka, walka i jeszcze raz walka – czasem obronna, czasem są to działania zaczepne, ale niezmiennie chodzi o to, żeby zrobić jak największą krzywdę temu drugiemu (a fe!).** Gdzieniegdzie, na tym też padole znajdziesz zasobniki z amunicją czy paliwem, ale nawet to nie czyni żadnego miejsca solidnym zapleczem. Wśród twych szeregów znajdzie się też miejsce dla ruchomego HQ – a w praktyce to małego, zwrotnego jeepa wyposażonego w łączność satelitarną, za pomocą której możesz wezwać artylerię lotniczą. Poza tym, sprytnym urządzeniem jest także samochód wyposażony w hak, do którego podczepić można przyczepy ze wspomnianymi amunicją, paliwem i częściami zamiennymi. To, czy są one niezbędne, czy nie, zależy tak naprawdę od gracza i jego stylu dowodzenia, gdyż przy odpowiedniej koordynacji działań jednostek można wręcz o zapasach zapomnieć.

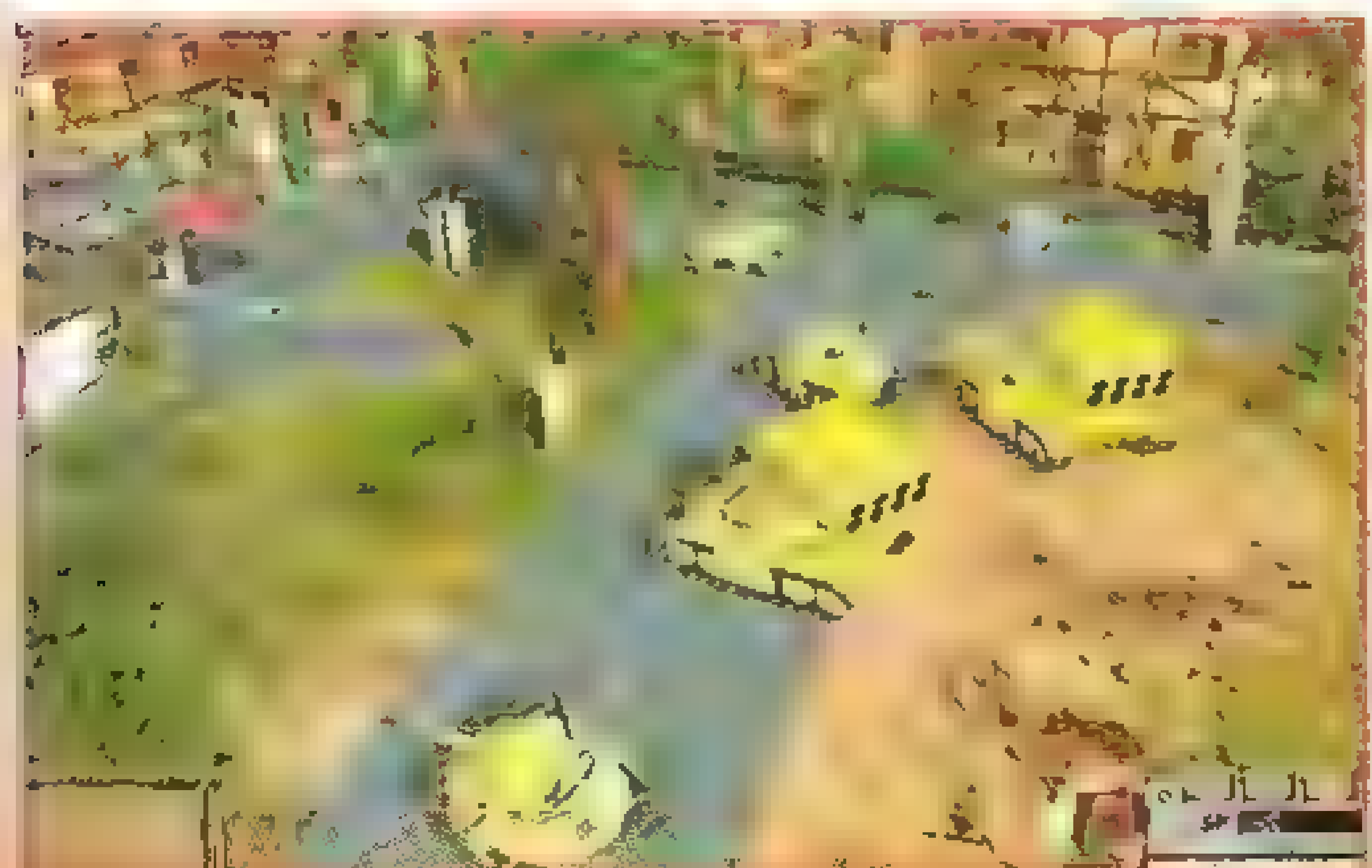
Ogromne znaczenie ma w SWINE wspomniane już lotnictwo. Jest ono bowiem bardzo celne i wystarcza w zasadzie jedna jego wizyta, aby ostudzić bojowe zapędy największych wariatów. To niebagatelna rola ruchomego HQ. A inne jednostki? Z nimi bywa różnie, choć niektóre mogą poszczycić się specjalnymi zdolnościami, jak choćby okopanie się przez czołgi (coś w rodzaju Siege Tank ze STARCRAFT). **To, co szczególnie ujmuje w przypadku jeżdżącego po mapach złomu, to mnóstwo szczegółów** – obracają się wieżyczki i koła, spod których lecą w niebo tumany kurzu, w nocy zaś oślepiają reflektory a nawet... mrugają czerwone światła tylnie! To bardzo cieszy, zwłaszcza że nie tylko jednostki przygotowano z taką pieczołowitością. Tak samo dobrze prezentują się krajobrazy. To, czego w SWINE zrozumieć nie można, to powód, dla którego ludzie z Fishtank Interactive zdecydowali się na osadzenie swojej, skądinąd udanej, gry w tak dziwnych realiach. Przynajmniej z początku trudno się zorientować, czego można w ogóle od SWINE wymagać, czy jest to poważne wyzwanie, czy może gra dla dzieci li tylko. Atutem jest prostota produktu – to, jak posyła się w bój żołnierzy i jak zarządza się zapleczem (pomiędzy kolejnymi zadaniami możesz trochę pohandlować za zdobyte punkty). Czy ci się spodoba? Spróbuj.



Lotnictwo to podstawa twojej armii. Jedna udana akcja i po sprawie



Pojazdy są naprawdę zachwycające. Możesz podziwiać wiele detali



Akcja rozkręca się na całego. Trzeba przyznać, że wszystko wygląda bardzo realistycznie, choć niby walczą ze sobą jakieś sympatyczne zwierzątka

Oficjalna strona Fishtank. Bardzo ładny flashowy site, a na nim dużo informacji i obrazków oraz kilka wersji językowych witryny

S.W.I.N.E — 4

Fishtank / Lemon Interactive

Cena: 69,90 zł | PC | GBC | GBA

Multi | PSX | PS2 | DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 700, 32 MB RAM, 300 MB HDD

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 4

+ Zdecydowanie ładna i szczegółowa grafika, różnorodność misji, śmieszny pomysł

– Pluszaki są równie straszne jak wojska NATO, więc chyba nie jest to gra dla dzieci

Jeśli lubisz zwierzątka, jest to coś dla ciebie. Jeśli nie, możesz przymknąć na to oko, bo sama wojna jest tu tak rzecz...

Tekst: Anzelmo von Burt

TIME CRISIS II

Gry przeniesione bezpośrednio z automatów na domowe konsole cieszą się wyjątkowo dużym uznaniem wśród graczy. Szczególnie te, w których do gry używa się pistoletu!

Seria TIME CRISIS od dłuższego czasu święci triumfy w salonach gier. Pierwsza część, wydana na konsolę (konkretnie na PSX), cieszyła się sporą popularnością, a zaprezentowany niedawno TIME CRISIS: PROJECT TITAN potwierdził, że gry z tej serii charakteryzują się niesamowitą grywalnością i przyzwoitą grafiką. Dopiero teraz firma NAMCO zdecydowała się pokazać drugą część swego przeboju użytkownikom domowych sprzętów do grania, decydując się na PS 2.

Zasady i fabuła gry są dziecinnie proste. Korporacja Neodyne Industries wypuściła potajemnie na orbitę Ziemi satelity wojskowe, które pomogą jej w przyszłości zawładnąć światem! Jedna z agentek organizacji, dla której pracujesz, wykryła to i, niestety, została schwytana. Ty i twój partner macie ją uratować i ocalić świat przed zagładą – czyli... standard!

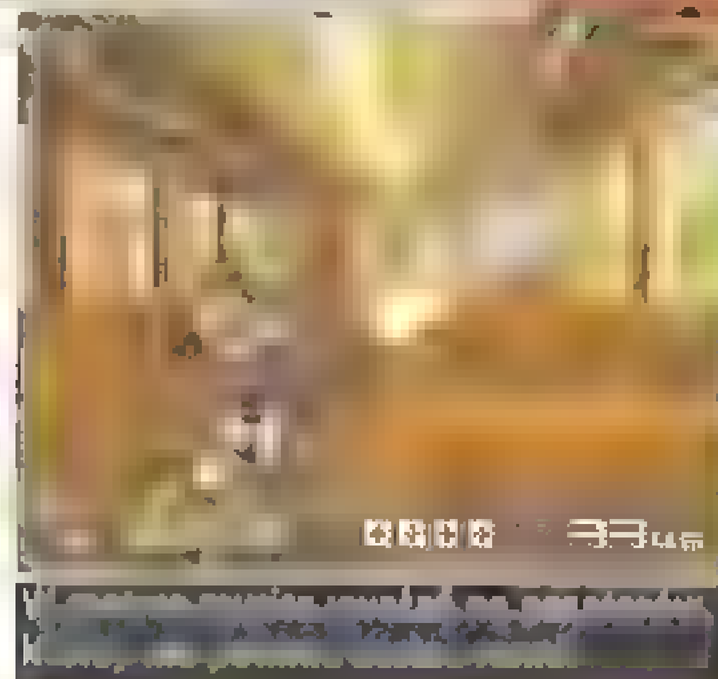
Gra odwołuje się do prymitywnych instynktów – gracz ma strzelać do wszystkiego, co się rusza. TIME CRISIS 2 obsługuje, firmowany przez NAMCO, pistolet Gun Con 2, wyśmienicie nadający się do tej gry. Dwóch graczy grających dwoma pistoletami, może spędzić przed ekranem wiele godzin, pomimo iż sama fabuła nie jest wciągająca. Dwóch pistoletów może też używać jeden gracz strzelający w stylu znanym z filmów samego Johna Woo! Sprawia to ogromną frajdę. Niestety, w przypadku gry na padzie, dołączanym do konsoli, przyjemność ta jest mniejsza – celownik nie porusza się po ekranie tak swobodnie, jak ten kierowany przez pistolet.


Musisz być szybki jak błyskawica i skuteczny niczym wiodący proszek do prania

Całości dopełniają bardzo ciekawie zaprojektowane tryby rozgrywki, także dla dwóch graczy. Oprócz standardowego, wcale niełatwego, treningu, gra oferuje tryb pojedynczych misji i tryb fabularny, również dwupistoletowy. Po kilku godzinach prób początkujący gracz może już perfekcyjnie operować pistoletem. Nie zmienia to faktu, że tytuł stanowi niemałe wyzwanie.

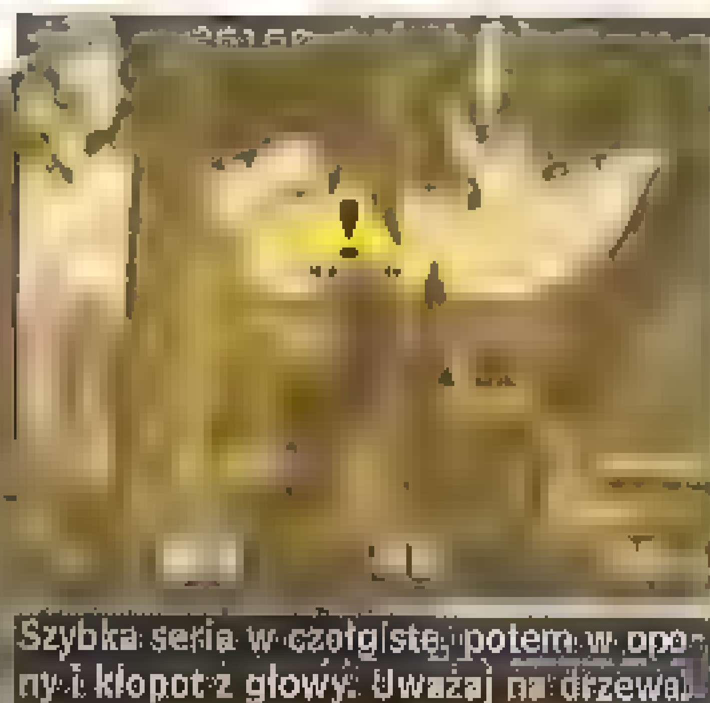
Rozgrywka nie ogranicza się do strzelania. Na każdą akcję przeznaczono określony czas, a gracz stoi „za winklem" i wychyla się, naciskając odpowiedni przycisk na padzie lub pistolecie.

Oprawa graficzna jest przyzwoita, choć jak na konsolę PlayStation 2, pozbawiona fajerwerków, do których przyzwyczaili się już posiadacze tej maszynki. Przeniesiona z automatów wersja gry nie została wzbogacona o nowe rozwiązania czy przerywniki filmowe. Buduje to pewien arcade'owy klimat, ale pozbawia graczy przyjemności oglądania produkcji na najwyższym poziomie.








Szybka seria w czołgistę, potem w opony i kłopot z głowy. Uważaj na drzewa!

Time Crisis II 4+

Namco / SONY

Cena: 229 PLN | PC | GBC | GBA

Multi | PSX | PS2 | DC

Wymagania sprzętowe: Memory Card, pistolet Namco Gun Con 2, Dual Shock 2

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 5

\+ Wciągająca rozrywka, duża frajda, szczególnie na niesamowitym pistolecie Gun Con.

– Trochę zbyt trudna, kiepskie sterowanie przy pomocy firmowego pada.

TIME CRISIS 2 to obecnie najlepszy „celowniczek" na konsolę PS2. Warto mieć ten tytuł w swojej kolekcji!

KLONOA 2
Lunatea's Veil

Platformówek ci u nas dostatek... Mimo to każda następna jest niemałym powodem do radości!

Wydana w 1997 roku na konsolę PSX przesympatyczna platformówka KLONOA wykorzystująca na wpół trójwymiarowe środowisko gry, odniosła niemały sukces. Akcja rozgrywała się w dwóch wymiarach, ale otoczenie i tło były całkowicie przestrzenne, tak jak w PANDEMONIUM czy MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO. Fabuła KLONOA nie była wprawdzie oryginalna, lecz atut gry stanowiła jej spora grywalność i bardzo ciekawie zaprojektowane poziomy.

Kolejna część KLONOA LUNATEA'S VEIL sprawnie kontynuuje tradycję poprzedniej części. Mangowy klimat, który mógłby wypełnić scenariusz do filmu anime i grafika, którą można by obdzielić kilka filmów animowanych — to podstawowe zalety najnowszej produkcji.

W porównaniu z częścią pierwszą, KLONOA 2 jest bardziej dynamiczna i kolorowa, a podróż przez osiemnaście poziomów świata Lunatei jest jeszcze przyjemniejsza. Niestety, cała ta wyprawa zajmuje niewiele czasu, bo około dziesięciu godzin, co przy tak wspaniałej grafice pozostawia pewien niedosyt.

Gra przypomina nieco produkcje Segi z serii SONIC. Na ekranie cały czas coś się dzieje. Żeby zginąć, trzeba się naprawdę postarać. Aby sprawnie napierać do przodu, wystarczy dobre oko, refleks i nieco wyobraźni przestrzennej. Obraz na ekranie zmienia się błyskawicznie, a twój bohater biegnie, kręci się, łapie wrogów, rzuca nimi, [illegible] w powietrzu jest wystrzeliwany bardzo wysoko, aby spaść idealnie na dalszą część planszy. Na szczęście gra nie ogranicza się do nieustającego biegu, i czasami można (a nawet trzeba) przycupnąć na chwilę i pomyśleć. Starsi gracze będą wtedy musieli spojrzeć na wszystko z perspektywy pięciolatka, a młodsi odsapną i zastanowią się przez krótką chwilę. Jak się okazuje, KLONOA nie jest taką zwykłą platformówką. Po drodze napotkasz wiele momentów, podczas których zmienisz na chwilę środek lokomocji lub nawet podłoże, po którym się poruszasz. Mocną stroną tej produkcji jest też urozmaicenie, które sprawi, że nie będziesz mógł przestać grać, oczekując nowych niespodzianek na kolejnym etapie.

Oprawa audiowizualna może zadziwić. Dopracowana grafika otoczenia pełna efektów wizualnych, przyciąga wzrok i nie pozwala oderwać go od monitora na bardzo długo. Zarówno projekt otoczenia, jak i samych poziomów, to robota na wysokim poziomie. Muzyka przygrywająca w tle idealnie wpasowuje się w cukierkowy klimat platformówek. KLONOA 2 to solidna dawka rozrywki, okraszona bajeczną grafiką, która powinna przyciągnąć rzesze graczy ceniących przede wszystkim przyjemność płynącą z gry i szybką rozgrywkę. Chociaż tytuł jest przeznaczony dla młodszych graczy, spokojnie mogą w niego spróbować zagrać także ich starsi koledzy. Dla nich, niestety, może okazać się z kolei zbyt krótka, ale mimo to nie powinni być zawiedzeni.



Uśmiech, proszę! Za chwilę otworzą się drzwi i czeka cię wielka niespodzianka.



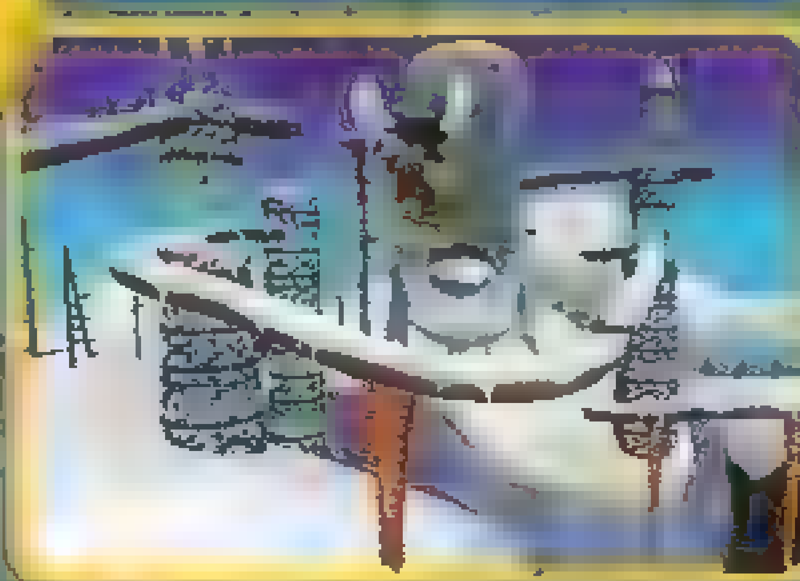
Efekty specjalne robią wrażenie. Bogactwo barw zadowoli nie tylko najmłodszych graczy.





Szybka akcja wymaga zręcznych paluszków. Oczywiście, co to dla ciebie...





Polatajmy trochę! Takich przyjemnych urozmaiceń w grze jest naprawdę sporo.



Na oficjalnej stronie PlayStation znajdziesz kilka informacji na temat gry. Niestety, KLONOA 2 nie ma swojej własnej strony.

Klonoa 2 — 4+

Namco / SONY

PC | GBC | GBA | PSX | PS2 | DC

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock 2

Grafika: 5 | Dźwięk: 4- | Frajda: 4

(-) Nieco zbyt krótka i przeznaczona raczej dla młodszych graczy.

Bardzo przyjemna platformówka przeznaczona dla młodszego odbiorcy. Starsi mogą ją co najwyżej wypożyczyć na weekend.

PL

ORIGINAL WAR

Polskie wersje gier stają się obecnie rynkowym standardem... przynajmniej u niektórych dystrybutorów, i są przy tym całkiem czasami całkiem oryginalne

Łączenie kilku gatunków w ramach jednej gry to od dłuższego czasu ulubione zagranie większości producentów. Nikt już nie bawi się w klasyczne FPP – teraz muszą one zawierać elementy RPG lub strategii. Zwykle samochodówki są wzbogacone przynajmniej o element ekonomiczny, a przygodówki z trójwymiarową grafiką elementami zręcznościowymi nie przypominają tytułów sprzed lat. Producenci, chcąc w ten sposób zwiększyć popyt, zapominają niestety o tym, że aby dokonać udanej fuzji np. strategii czasu rzeczywistego z grą RPG, nie wystarczy wyposażyć jednostki bojowe w kilka rozwijających się w trakcie gry współczynników.

Jednym z bardziej udanych gier tego typu, była KINGDOM UNDER FIRE, która łączyła w sobie bardzo rozwinięty tryb RPG z RTS. Powstało nawet swego czasu specyficzne równanie wykorzystujące pierwsze litery tytułu: RPG + RTS = KUF.

Opisywana w 16/17 numerze CLICK! angielska wersja ORIGINAL WAR to przemyślany i dopracowany produkt. **Żaden z elementów gry nie sprawia wrażenia, jakby został dodany na siłę, a połączenie RTS, gry taktycznej i przygodówki nie mogłoby wyglądać lepiej!** Co ciekawe, gra wcale nie korzysta z najnowocześniejszych fajerwerków oferowanych przez karty grafiki 3D. Otoczenie, bohaterowie, jednostki czy budynki, wszystko to zaprezentowane zostało w staroszkolnym stylu 2D i, o dziwo, nie jest to wcale wadą gry. Wręcz przeciwnie, jednym z wielu pozytywnych cech tego produktu jest właśnie grafika – prosta, ale jakże dopracowana i przejrzysta! Czyżby triumfalny powrót bitmap?

Fabuła, zadziwiająco wciągająca, jak na taką grę, obraca się wokół odkrytego na Syberii wehikułu czasu o nazwie EON. Maszyna ta może przenosić w czasie. Daje to szansę zmienić wiele wydarzeń z przeszłości, o których ludzkość wolałaby zapomnieć. Niestety, wehikuł działa na paliwo występujące jedynie na Syberii, na rzecz do Rosji, która rości sobie prawa do samego urządzenia. **Plan jest prosty. Wystarczy przenieść się ponad 2 000 000 lat wstecz, gdy kontynenty były jeszcze ze sobą połączone i przetransportować złoża syberitu na tereny należące obecnie do Ameryki.** Nie będzie to proste, bo Rosjanie są czujni i szykują się do kontrataku. W grze wcielasz się w dowódcę jednej z konkurujących ze sobą stron. Misje, wykonywane podczas gry, łączą się w fabularną całość, a ich skutki odbijają się na działaniach przeciwników.

Spolszczenie można uznać za udane. Głosy lektorów podłożono poprawnie, gorzej z ekspresją wypowiedzi (na szczęście to jedyna wada). Głosy radzieckich żołnierzy, mówiących z charakterystycznym akcentem, zostały ładnie odwzorowane.

ORIGINAL WAR wiele zyskał dzięki polskiej wersji. Tytuł ten nie jest zwykłym RTS-em, więc zrozumienie tekstu stanowi warunek czerpania pełnej satysfakcji z gry i wczucia się w jej klimat. Gra wydana została w ramach projektu eXtra Gra, co gwarantuje jej niską cenę i bardzo wysoką jakość opracowania. Spodoba się graczom szukającym nowych pomysłów w obecnie wydawanych tytułach.

Tu baza jest twoja i nikt nie ma prawa jej odebrać! Nie będziesz miał czasu na budowę nowej!

Walka, walka, walka! A oprócz niej nieco taktyki, wciągająca fabuła i dużo bardzo ciekawych elementów. Gwarancja sukcesu!

http://www.extragra.com

Oficjalna strona projektu eXtra Gra. Dowiesz się tu wiele na temat ORIGINAL WAR, a także o innych tytułach z serii.

Original War 5

PC PSX PS2 DC GBA

Wymagania sprzętowe: Pentium II 600 MHz, 128 MB RAM, 1,2 GB

(+) Dobrze zlokalizowana, nietuzinkowa gra – to jeden wielki plus!

ORIGINAL WAR to wyjątkowa gra, która została spolszczona z dbałością o najdrobniejsze szczegóły.

JUŻ W SPRZEDAŻY!



The Watchmaker
ZEGARMISTRZ



ZBADAJ TAJEMNICĘ



a gra jest jak kobieta idealna – inteligentna, piękna i urzekająca
ocena 5/5



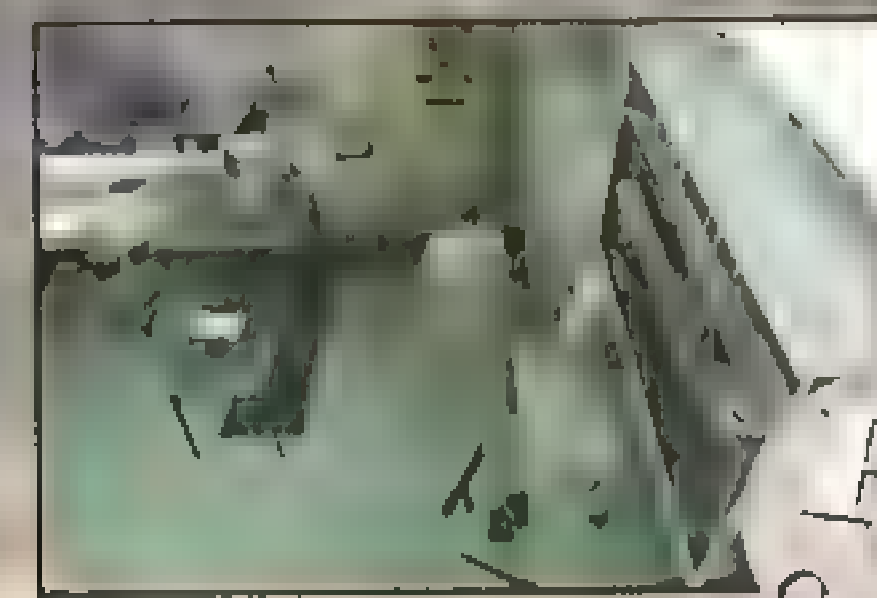
Gra jest w istocie doskonała (grafika, kurczę, grafika!)
ocena 8/10, CD ACTION

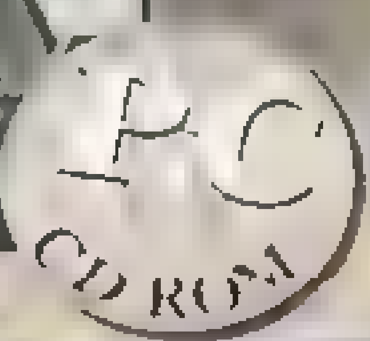


NIEŚMIERTELNOŚCI







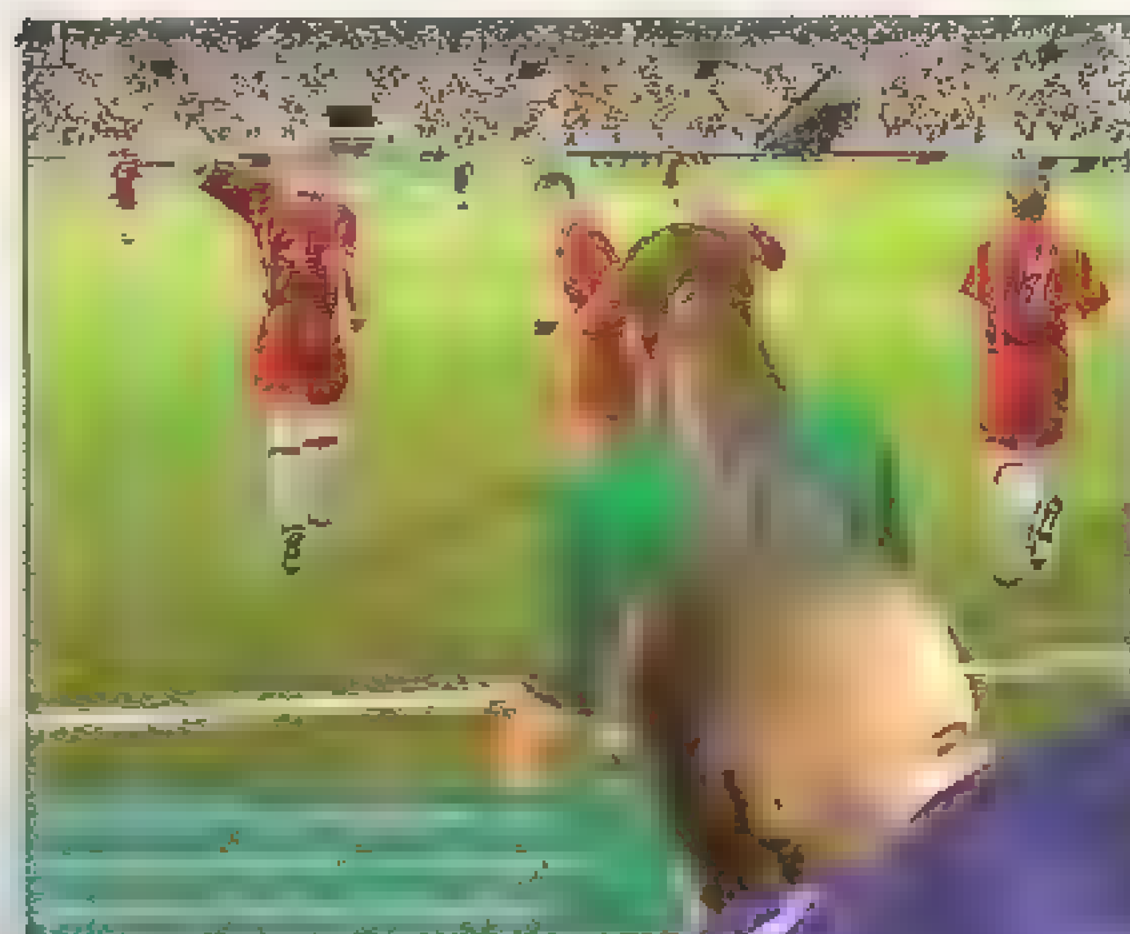


e-mail: mamip@mamip.com.pl
www.mamip.com.pl

EA SPORTS

FIFA FOOTBALL 2002

Niektórzy gracze na widok cyferek oznaczających coroczną edycję serii sportowej EA Sports, dostają niekontrolowanych drgawek. Tym razem ich reakcja będzie okrzykiem radości!



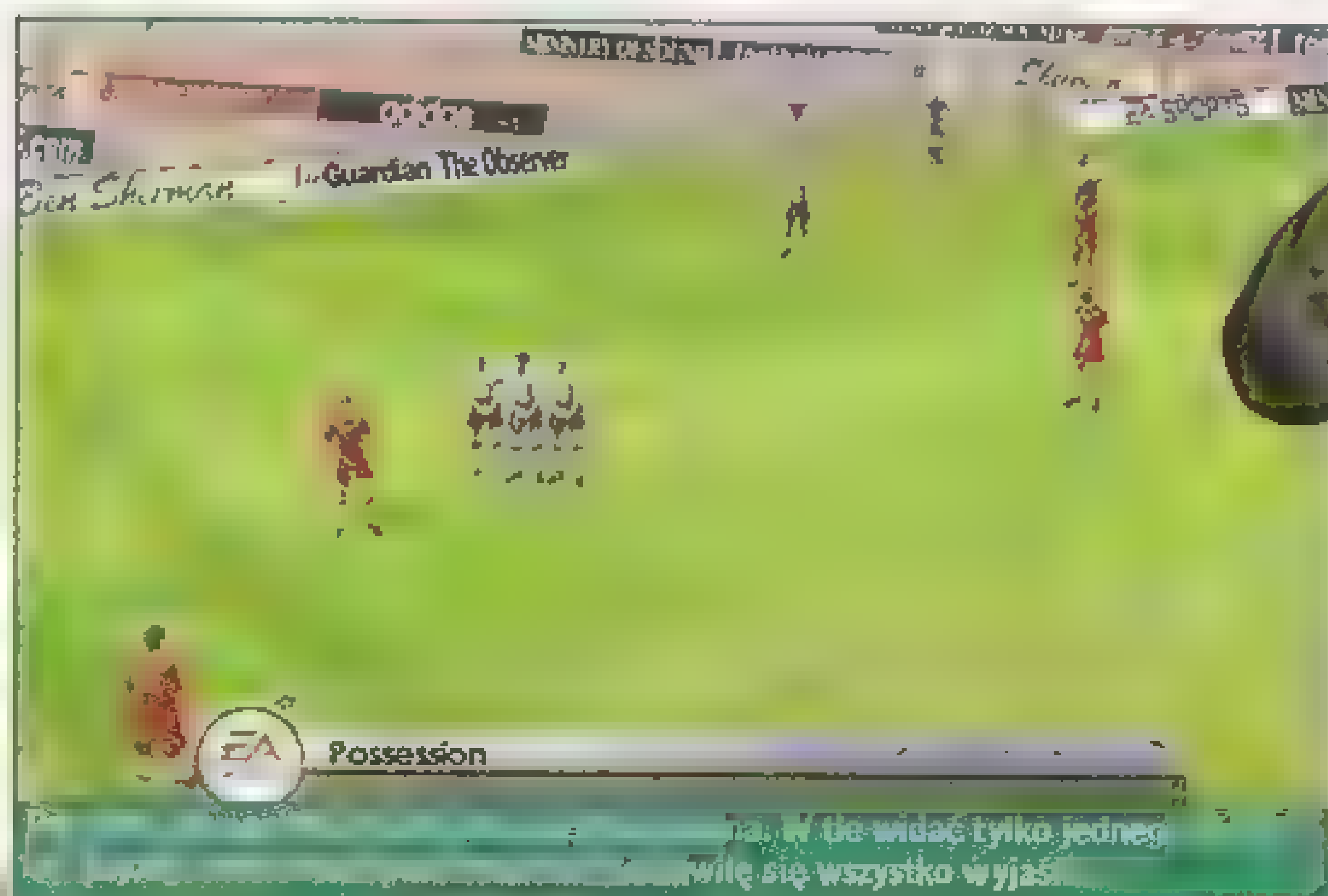
Jak na razie wszystkie gry z serii sportowej, które ukazały się w tym roku na rynku polskim, czyli MADDEN NFL 2002 i NHL 2002, wyróżnia profesjonalne podejście do tematu i spora dawka innowacyjnych rozwiązań. Nadszarpnięta reputacja gier firmy EA Sports w tym roku została naprawiona. Można pokusić się o stwierdzenie, że seria gier z numerkiem 2002 to powrót do czasów świetności firmy.

FIFA FOOTBALL 2002 to zdecydowanie najlepszy produkt spośród wydanych w tym roku dyscyplin sportowych firmowanych przez EA Sports. Porównując z poprzednią edycją, tegoroczne wydanie zachwyca nowościami, polepszoną dynamiką meczu i całą masą elementów uprzyjemniających grę, dzięki którym nie można się oderwać od monitora. Należy podkreślić też fakt, że redakcja CLICK! dawno nie bawiła się aż tak dobrze, grając w wirtualną piłkę nożną!

Standardowo już, do wyboru masz kilka wariantów gry. **Możesz rozegrać mecz towarzyski, cały sezon, grając dowolnym zespołem ligowym, potrenować na boisku zagrania lub stałe elementy gry czy rozpocząć kwalifikację do Mistrzostw Świata Korea/Japonia 2002 i pokusić się o najwyższe trofea.**

Do dyspozycji oddano 16 lig z całego świata i 500 zespołów obejmujących przeszło 175 drużyn narodowych. Nie ma, niestety, ligi polskiej, ale odnotowano obecność kilku drużyn naszej ekstraklasy w rozgrywkach o Puchar Europy i w Lidze Mistrzów. Tradycyjnie też EA Sports uzyskało licencję na wszystkie nazwiska graczy zrzeszonych w FIFPro.

Elementem, mogącym zadecydować o kupnie gry, są właśnie drobne smaczki i inne usprawnienia wyłapywane podczas zabawy, które po dokładniejszym przyjrzeniu się sprawiają, że FIFA 2002 okazuje się tytułem dopracowanym w najdrobniejszych szczegółach. **Gesty zawodników podczas meczu, ich styl poruszania się i inteligentne zagrania to duży plus.** Podczas brutalnych fauli, gdy sędzia sięga po kartonik, w powtórce widać z kilku ujęć kamery, za co zawodnik zostanie ukarany (tak abyś nie miał żadnych wątpliwości), jak i samą egzekucję kary, podczas której pokazany piłkarz zapiera się twardo, że to nie jego wina. Gdy natomiast widzi, że nic to nie zmieni, w zwolnionym tempie pokazane zostaje, jak schodząc z boiska, rzuca w stronę sędziego bardzo wymowne spojrzenie, po czym odwraca się i odchodzi. Również sami piłkarze lubią wymieniać się spojrzeniami i to nie tylko podczas fauli, ale także po zdobytych golach. Bramkarz ma

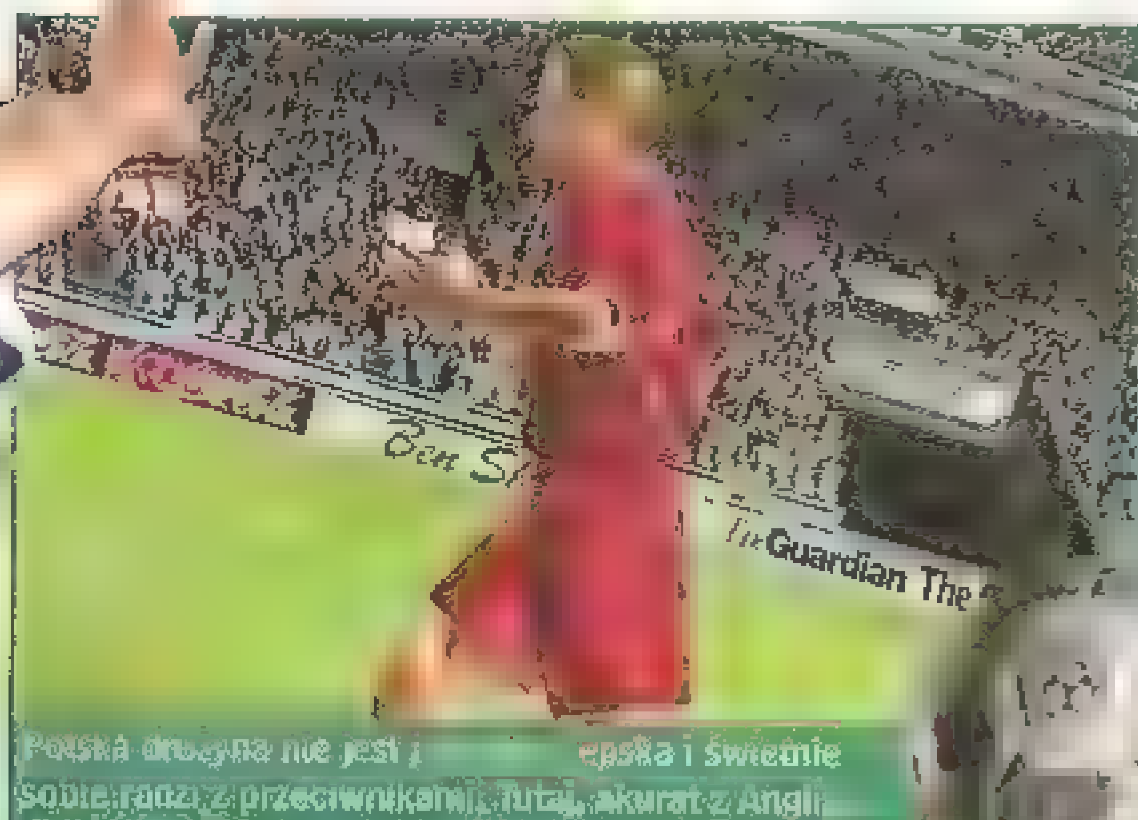


...na. W tle widać tylko jedneg... ...więc się wszystko wyjaśni...

Grafika nie jest może ostra jak żyleta, ale potrafi zadziwić ilością detali na boisku. Jest na co popatrzeć!

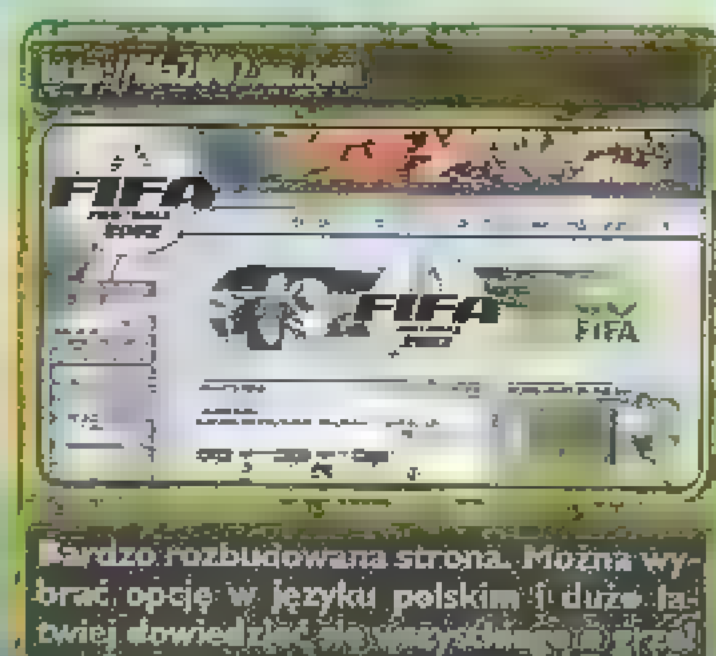
Ktoś tu chyba zdobył bramkę... Okazywana przez zawodników radość zdecydowanie uprzyjemnia grę...

Obrona czasami popełnia kolosalne błedy. Oto przykład na niemal stuprocentową bramkę. Stadion się ożywił...



Polska drużyna nie jest ... epska i świetnie sobie radzi z przeciwnikami, tutaj, akurat z Anglii





Bardzo rozbudowana strona. Można wybrać opcję w języku polskim i dużo łatwiej dowiedzieć się wszystkiego o grze!

W powietrze z półobrotu!

INFO

FIFA 2002 na PLAYSTATION 2

Dystrybutor gry, firma IM Group, wydaje grę FIFA 2002 również w wersji na konsolę PLAYSTATION 2. Sama gra niewiele się różni od wersji na PC, oprócz samego sterowania, które przy pomocy pada wydaje się nieco łatwiejsze. Stojąca na najwyższym poziomie dynamika gry, ta sama radość i równie dobre wykonanie to cechy, które czynią grę najlepszą piłką nożną na PS2 w obecnej chwili. Przyczepić się można jedynie do grafiki, która jest aż nadto „konsolowa" i lekko rozmyta. Niech to jednak nikogo nie zrazi, ponieważ w FIFA 2002 naprawdę warto zagrać.

FIFA 2002 — **5-**

EA Sports / IM Group

Cena: 129 zł — PC, GBC, GBA, PSX, PS2, DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 500, 64 MB RAM, 500 MB HDD

Grafika 4 · Dźwięk 5 · Frajda 4

(+) Spora garść elementów uprzyjemniających grę, dynamika rozgrywki

(–) Głupota zawodników znajdujących się bezpośrednio przy bramce

FIFA 2002 to miła niespodzianka dla wszystkich sceptycznie nastawionych graczy. Wyjątkowo dobry tytuł!

oczywiście wtedy pretensje do obrońców, a oni, biedni, potrafią tylko spuścić głowę. Również drużyna zaraz po zdobyciu bramki posiada niezliczoną wręcz ilość wariantów okazywania radości. W powtórce widać, jak team się cieszy, reszta zawodników gratuluje strzelcowi lub po prostu wszyscy robią spektakularnego „szczupaka" na murawie w stronę publiczności.

Gra jest dynamiczna i szybka, dzięki czemu nie można się nawet przez chwilę nudzić. Ulepszony system podań sprawia, że aż chce się rozgrywać akcję zespołowe. Coraz lepiej widać, że piłkarze to ludzie z krwi i kości, od których – często w najmniej odpowiednich momentach – odbija się piłka, przez co nie wystarczy jej już tylko kopać do przodu. Liczy się finezja zagrania. Dodatkowo, inteligencja komputera pozwala wykonać strzał, o jakim właśnie myślisz. Po przyjęciu piłki „na klatę", stojąc tyłem do bramki, nie odwrócisz się, tylko wykonasz przewrotkę, o jakiej marzyłeś od dawna!

Oprawa graficzna FIFA 2002 to bardzo mocny atut produktu. Wszystko, począwszy od murawy, a skończywszy na szczegółach twarzy piłkarzy, prezentuje się znakomicie. Zawodnicy ruszają się w końcu tak, jak powinni, a ich reakcje na posłaną piłkę są bardzo rozbudowane. Przyjemna jest też dyskusja dwóch panów siedzących w studiu, wymieniających się uwagami i komentujących sytuację na boisku, jak i indywidualne zagrania piłkarzy. Co ciekawe, wystarczy wyłączyć takowy komentarz, aby usłyszeć najbardziej dopracowany do tej pory system komunikowania się zawodników. Nie musisz już teraz rozglądać się bezradnie, do kogo podać – zawodnik na wolnej pozycji krzyknie i wybiegnie do przodu, oczekując podania, bramkarz będzie instruował obrońców, a wszelkiego rodzaju krzyki i odgłosy „wysiłku" dodadzą realizmu pozostałym elementom zabawy.

Bardzo miłym akcentem jest okładka przygotowana przez EA Sports. Na oficjalnej stronie gry można już obejrzeć Tomasza Frankowskiego z Wisły Kraków na pudełku nowej wersji FIFA. Miły „szczegół", który ucieszy wszystkich fanów serii. Warto sięgnąć po tę grę, bo to produkt stojący na najwyższym poziomie.

No i pięknie, posłałem taką szmatę! Gdzie była obrona!?


O rany! Jak mogłem nie trafić !!??

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Mroczne cmentarze, hordy żyjących trupów i atrakcyjna towarzyszka przygód – oto kilka powodów, dla których może cię zainteresować ta gra

HELLBOY

Urok 32-bitowych tekstur najlepiej widać w bogato urządzonych pomieszczeniach takich jak to

Imię Hellboy powinno być znane wszystkim miłośnikom komiksów. Gra powstała na podstawie wydawanej od dłuższego czasu serii. Jej autorem jest Mike Mignola, którego udział w tworzeniu komputerowej wersji przygód czerwonego narwańca był jednak dość znikomy.

Hellboy to gra zręcznościowa z leciutkim akcentem przygodowym. 90% czasu spędzisz na okładaniu pięściami napotkanych potworów, jednak tu i ówdzie znajdziesz również przedmioty, które wypadałoby sensownie użyć. Zagadki w grze są bardzo proste – nie utrudnia to nadmiernie rozgrywki, a dodaje jej nieco atrakcyjności.

Pod względem fabuły HELLBOY nie sili się na oryginalność. Jak to często bywa w grach, filmach oraz książkach (a w szczególności w komiksach) głównym celem jest uratowanie świata. Niestety, o księżniczce i smoku możesz tym razem zapomnieć... **Pewien wyjątkowo zdeprawowany osobnik zamierza otworzyć międzywymiarową bramę, przez którą do naszego świata dostaną się demony, umarlaki i diabli wiedzą co jeszcze (a sami zapewne też nie pogardzą zaproszeniem).** Agent Piotr wysłany do Czechosłowacji (tam znajduje się źródło kłopotów) w celu zbadania sprawy przepadł bez wieści, zaś ostatnią deską ratunku jest agentka Sara oraz, rzecz jasna, Hellboy – niezmordowany pogromca złych mocy, który sam bardziej przypomina demona niż kogoś o dobrym sercu.

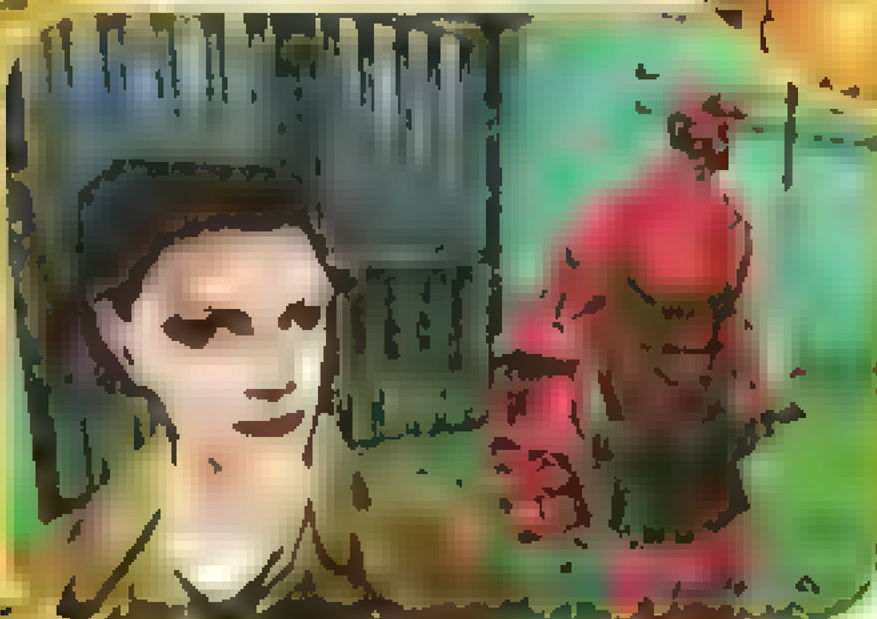


Tak wygląda okładka jednego z komiksów...

Zabawę rozpoczynasz na cmentarzu, na którym ostatnio widziano Piotra. Szybko okazuje się, że z biedaka już nic nie będzie, gdyż leży bez życia nieopodal bramy. No może ewentualnie zombie lub karma dla psów. Będziesz musiał się więc zająć osobiście rozwiązaniem sprawy. Pomoże ci w tym Sara, na ile oczywiście będzie mogła. **Główne atuty tej gry to ładna, kolorowa grafika, świetnie dopasowana muzyka i mroczny klimat w stylu H.P. Lovecrafta.** Trochę nawala design postaci – są kanciaste (szczególnie główny bohater). Całe szczęście animowane są w miarę poprawnie.

HELLBOY dostępny jest na rynku w polskiej wersji językowej – wszystkie napisy są w języku ojczystym, a głosy podkładają lektorzy. To ostatnie wyszło im całkiem składnie, sposób mówienia został dostosowany do klimatu gry i nie psuje go, jak to czasami bywa.

Jeszcze jedna ważna sprawa. Gra jest bardzo „konsolowa", do jej obsługi najlepiej nadaje się więc pad. Granie na klawiaturze jest nieco uciążliwe, a przede wszystkim o wiele mniej przyjemne. Choć nie najnowszy HELLBOY to produkt dość interesujący, szczególnie zważywszy niską cenę (seria Extra Klasyka za 19,90 zł). Jeżeli masz ochotę na chwilę niezobowiązującej zabawy i jesteś w stanie przeboleć fakt, że gra nie należy do najświeższych, możesz zastanowić się nad jej kupnem. Bo przecież wiadomo – nie ma to jak siekać jakiegoś wrednego zombiasa w kły.



Z lewej Sara...

http://www.hellboy-game.com

Hellboy 4-

PC GBC GBA PSX PS2 DC

3 4 4



Jak zbudowana jest DRUKARKA

Do niedawna drukarka była marzeniem wielu użytkowników PC. Teraz urządzenia tego typu potaniały i każdy może sobie pozwolić na zakup popularnej atramentówki...



Taśma przesyłania danych

- Tym kablem połączona jest głowica drukująca ze specjalnym procesorem, odpowiedzialnym za parametry drukowania.
- Tędy przesyłane są dane o wyglądzie wydruku: czy będzie to tekst, czy rysunki, w jakiej rozdzielczości, z jakim nasyceniem kolorów oraz inne niezbędne parametry.
- Podczas wymiany kartridży z tuszem i podczas czyszczenia wnętrza drukarki należy uważać, aby nie uszkodzić kabla.

Automatyczny podajnik

- Tutaj należy wkładać czysty papier lub inne materiały, na których będziesz chciał drukować (folie, koperty itp.). Przeciętny podajnik może zmieścić około 100 arkuszy jednocześnie.
- Nie wszystkie drukarki mają podajnik na górze (tak jak na rysunku). W niektórych znajduje się on z przodu lub z tyłu. Model podajnika zależy od modelu i producenta drukarki.

Panel sterujący

- Najprostsze drukarki mają zazwyczaj tylko trzy przyciski: włącznik/wyłącznik, wznowienie drukowania oraz wstrzymanie drukowania.
- Droższe modele mają w obudowie zamontowany cały panel z wieloma zaawansowanymi funkcjami oraz wyświetlaczem.

Pojemnik na kartridże

- To tu wkłada się najważniejszą część drukarki, pojemnik z tuszem z głowicą drukującą (inaczej zwaną kartridżem).
- W większości drukarek koszyk ma dwie przegródki. Jedną na pojemnik z tuszem kolorowym, drugą – z tuszem czarnym.
- Niektóre drukarki używają tylko tuszu kolorowego (czerń powstaje ze zmieszania wszystkich kolorów).

Prowadnica głowicy

- Po tym gładkim, metalowym pręcie przesuwa się głowica podczas drukowania. Ponadto w niektórych modelach prowadnica odpowiedzialna jest za przesuwanie papieru.
- Należy dbać, aby prowadnica była czysta! Ma to duży wpływ na jakość wydruków i szybkość druku.

Mechanizm przesuwu głowicy

- Odpowiada za przesuwanie głowicy drukującej. Składa się on z malutkiego silniczka oraz specjalnej taśmy zębatej. Podczas drukowania głowica szybko przesuwa się od prawa do lewa, rozprowadzając tusz po papierze. Ten mechanizm jest bardzo czuły na uszkodzenia!

Tacka na wydruki

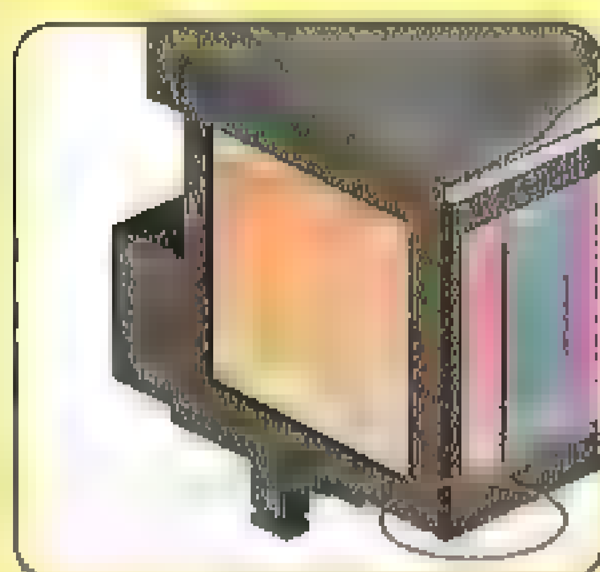
- Tutaj odbiera się wydruki. Zwróć uwagę, aby zbyt wcześnie nie wyjmować kartek z podajnika. Poczekaj chwilkę, aż tusz wyschnie.

INFO

Jak powstają kolory?

Drukarki atramentowe do kolorowych wydruków wykorzystują trzy podstawowe kolory – turkusowy (Cyan), karmazynowy (Magenta) i żółty (Yellow). Podobnie jest z odcieniami szarości. Jednak, tak jak już wcześniej pisaliśmy, nie daje to zbyt dobrych rezultatów. Dla poprawy jakości wydruków dodaje się jeszcze osobno kolor czarny (Black), co w sumie tworzy paletę kolorów nazywaną CMYK. Mimo że brzmi to nieprawdopodobnie, to dzięki takiej kombinacji można wyczarować całą paletę barw wraz z odcieniami. Po zastosowaniu innych ulepszeń, takich jak system PhotoREt III, lub dodatkowych pojemników z kolorami efekty są znakomite i nie odbiegają od oryginalnych odbitek wykonanych z kliszy na papierze fotograficznym.

Tajemnice głowic drukarek







Sposób druku w skrócie

Najważniejszą częścią każdej drukarki jest głowica drukująca. Może być ona zamontowana na stałe w drukarce. Zazwyczaj taka głowica pracuje około pięciu lat. W takim wypadku uzupełnia się tylko tusz. Wydruki z takich drukarek są stosunkowo tanie, ale za to mają gorszą jakość.

Innym sposobem jest dołączanie głowicy bezpośrednio do pojemnika. W takim układzie głowica jest zmieniana podczas każdej wymiany pojemnika z tuszem. Te dwa rozwiązania wymagają innych technologii druku.

Technologia termiczna

Ta metoda, zwana również drop-on-demand (kropla na żądanie), wykorzystuje zjawisko zwiększania objętości atramentu pod wpływem wzrostu temperatury. Kanały umieszczone w głowicy wyposażone są w specjalne „grzałeczki", które w bardzo krótkim czasie (milisekundy!) nagrzewają się do kilkuset stopni. Pod wpływem zmiany temperatury wytwarza się para, wypychająca z dyszy kroplę atramentu. Technologię termiczną wykorzystuje większość producentów drukarek atramentowych, np. HP, Canon czy Lexmark. Głowice do wydruków termicznych zintegrowane są z pojemnikami z tuszem.

Technologia piezoelektryczna

Inną metodę druku stosuje w swoich produktach firma Epson. W największym uproszczeniu polega ona na tym, że w głowicy drukującej umieszczone są elementy piezoelektryczne, czyli takie, które zmieniają swój kształt w zależności od natężenia przepływającego przez nie prądu. Pod wpływem takiej zmiany objętości wzrasta ciśnienie w wypełnionym atramentem kanale głowicy. Wzrost ciśnienia powoduje wystrzelenie kropli tuszu z dyszy na papier lub inny materiał. W ten właśnie sposób powstaje wydruk piezoelektryczny.

Tekst: Alexander Winciorek; Rys. H. Kołodziejczyk

Jak kupić dobrą drukarkę?

Technika komputerowa pędzi naprzód. Nowe technologie powstają niemal z dnia na dzień. Ten postęp nie ominął również dziedzin związanych z drukowaniem

Nowe drukarki są coraz szybsze, drukują coraz ładniej, no i przede wszystkim są coraz tańsze. Każdy może dobrać sobie urządzenie na miarę swoich potrzeb i możliwości finansowych. Na rynku dostępne są modele zarówno dla tych, którzy drukują sporadycznie i nie chcą wydawać na drukarkę dużo pieniędzy, jak i modele ekskluzywne dla tych, którzy drukują kilkaset stron miesięcznie, i to z fotograficzną jakością. Zanim wybierzesz się do sklepu, powinieneś wiedzieć o kilku rzeczach, na jakie trzeba zwrócić uwagę podczas kupowania „plujki".

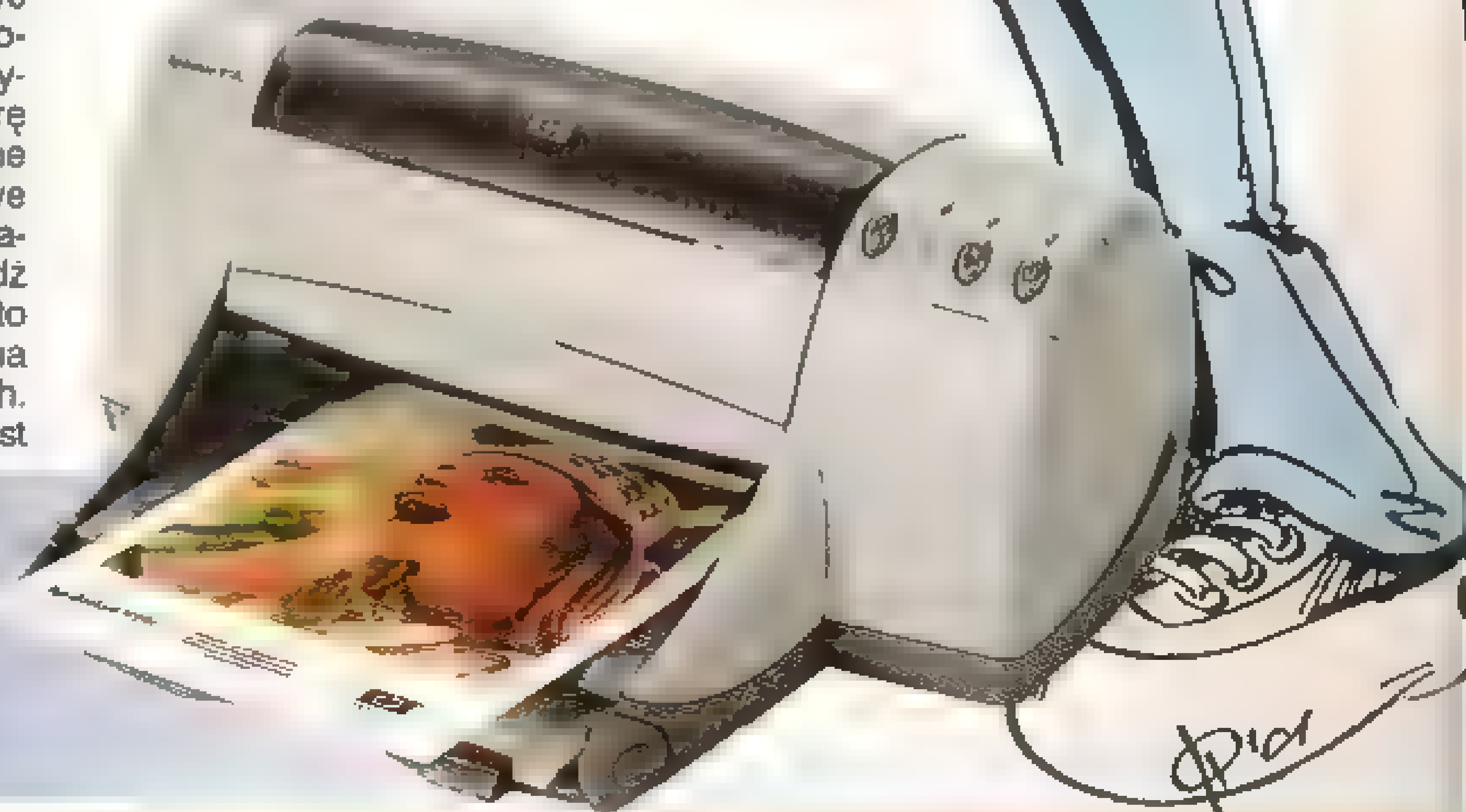
Wiesz już, czym różnią się podstawowe technologie drukowania (bąbelkowa i piezoelektryczna). Warto zwrócić również uwagę na inne ważne parametry.

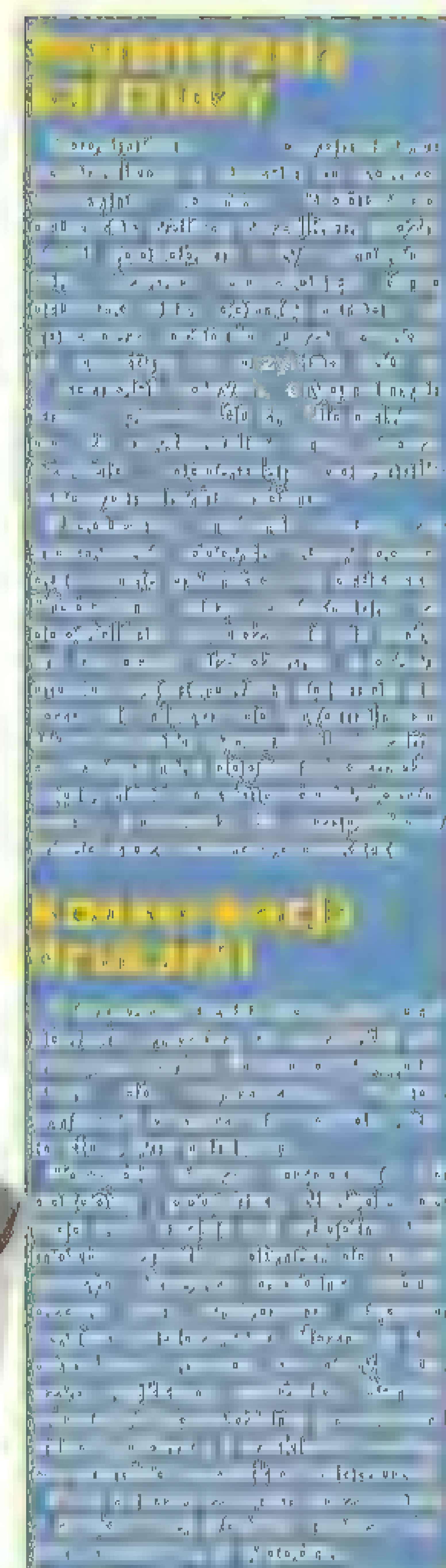
Rozdzielczość

Wykładnikiem jakości drukarki jest maksymalna rozdzielczość, z jaką dane urządzenie może pracować. Tę wartość podaje się w punktach na cal (dpi – dots per inch). Drukarki pracują w różnych rozdzielczościach – w zależności od trybu pracy i stopnia skomplikowania drukowanego dokumentu. Przyjmuje się, że dobra drukarka w swoim najlepszym trybie powinna pracować z rozdzielczością co najmniej 1200 x 1200 dpi. Co oznacza, że na cału kwadratowym zadrukowanej powierzchni jest 1200 poziomych punktów i 1200 pionowych. Zwiększanie rozdzielczości pociąga za sobą wydłużenie czasu drukowania. Nie zawsze jednak zwiększanie rozdzielczości oznacza lepszą jakość wydruku. Na uwagę zasługują nowatorskie metody druku wprowadzone przez firmę HP do jej droższych produktów. Technologia PhotoREt III pozwala na uzyskanie doskonałej jakości wydruków bez niepotrzebnego wydłużania czasu drukowania. Wszystko dzięki specjalnemu algorytmowi optymalizacji tworzenia kolorów.

Ile kartridży?

Kolejną rzeczą, na jaką należy zwrócić uwagę, jest liczba kartridży obsługiwanych przez drukarkę. Do większości urządzeń można włożyć dwa pojemniki: jeden z tuszem kolorowym, drugi – z czarnym. W przypadku najtańszych modeli w grę wchodzi tylko jeden kartridż. Takie rozwiązanie jest bardzo uciążliwe i nieekonomiczne. Dzieje się tak dlatego, że jeśli masz kolorowy kartridż i chcesz wydrukować czarny tekst, to czerń powstaje z wymieszania wszystkich trzech barw składowych. Barwa uzyskana w ten sposób jest wyblakła i bliżej jej do szarości niż prawdziwej smolistej czerni. Poza tym, takie drukowanie jest bardzo kosztowne, ponieważ tusz kolorowy jest droższy niż czarny. Możesz oczywiście kupić kartridż z czarnym tuszem, ale wtedy – jeśli będziesz chciał wydrukować coś w kolorze – będziesz musiał wymienić wkłady. Jest to bardzo uciążliwa czynność, a na dodatek podczas częstego wymieniania pojemników nietrudno o uszkodzenie drukarki. Można spotkać również drukarki (firmy Ca-





non), które mają nawet 6 pojemników z tuszem. Zaletą takiego rozwiązania jest to, że możesz wymieniać każdy zużyty kolor z osobna, jeśli trzeba.

Jak to się podłącza?

Ważny jest również sposób, w jaki drukarka połączona jest z komputerem. Dziś aj w grę wchodzą dwa standardy. Pierwszy – to zwykłe łącze równoległe, zgodne z normą IEEE 1284 (takie szerokie gniazdo z tyłu komputera). Połączenie to może być stosowane w starszych komputerach, w których nie zainstalowano gniazd typu USB.

Wygodniejszym i szybszym interfejsem jest właśnie USB, czyli uniwersalna magistrala systemowa.

Trzy drukarki

Teraz nie pozostaje ci nic innego, jak iść do sklepu i kupić to, czego potrzebujesz. Aby ułatwić ci wybór, przygotowaliśmy króciutkie zestawienie najpopularniejszych urządzeń w różnych przedziałach cenowych.

Dla mało wymagających: LEXMARK Z22. Kosztuje niewiele ponad 200 zł. Jej wydruki nie porażają jakością, a i prędkość wydruku pozostawia wiele do życzenia. Ale ten sprzęt kosztuje tyle, co... duży kartridż z kolorowym tuszem! Jest to drukarka dla osób, które drukują mało i nie zależy im na ekstrajakości.

Inne modele z tego przedziału cenowego to: CANON BJC-2100, EPSON STYLUS COLOR 480, HP DeskJet 640C.

Uniwersalna: HP DeskJet 959C. To już całkiem dobry sprzęt, za 600 zł kupisz urządzenie na wysokim poziomie. Szybka i cicha, pozwala uzyskać zaskakująco dobre wyniki. Drukarka dla każdego, kto chce mieć na swoim biurku sprzęt do wielu zaawansowanych zadań.

Inne modele z tego przedziału cenowego to: Canon S-450, Epson Stylus Color 880, LEXMARK Z52.

Dla fotoamatorów: HP DeskJet 990Cxi. To maszyna dla profesjonalistów, kosztuje ponad tysiąc złotych, ale płacisz za superjakość. Drukarka drukuje stronę tekstu w 3,5 sekundy!

Inne modele z tego przedziału cenowego to: EPSON STYLUS PHOTO 895, CANON S-800







Tekst: Alexander Winciorek; Rys. Marcin Kulakowski; Zdjęcia: Hewlett-Packard, Epson, Lexmark

Sound Blaster Audigy

Kilka lat temu dziennikarze pracujący w pismach o tematyce komputerowej namawiali czytelników do zakupu kart dźwiękowych, prorokując, że wkrótce posiadanie takiego urządzenia stanie się standardem, zaś nowe programy będą go potrzebowały do prawidłowego funkcjonowania

Mimo że większość tych magazynów już nie istnieje, autorzy tekstów mieli całkowitą rację – karta dźwiękowa błyskawicznie stała się standardem. Dziś nikt chyba nie wyobraża sobie komputera przeznaczonego do gier i innych multimedialnych rozrywek bez tego, także cennego, podzespołu. Przed wymianą lub zakupem karty dźwiękowej warto rozważyć najnowszą propozycję firmy Creative – Sound Blaster Audigy.

SOUND BLASTER AUDIGY

W jej konstrukcji zastosowano całkiem nowy procesor o nazwie Audigy, od którego pochodzi nazwa karty. Wedle zapewnień producenta, procesor jest czterokrotnie mocniejszy od zastosowanego w poprzedniej karcie – Sound Blaster Live.

Nowy procesor umożliwił wprowadzenie kolejnej innowacji, jaką jest standard EAX ADVANCED HD.

Na EAX ADVANCED HD stanowiący następcę nieco wysłużonego standardu EAX, składają się: Multi-Environment („wiele środowisk"), Environment Morphing (płynne przechodzenie jednej charakterystyki środowiskowej w drugą), Environment Panning (pozycjonowanie efektów środowiskowych), Environment Reflections („odbicia środowiska"), Audio Clean Up i inne.

Pierwsza z wymienionych funkcji odpowiada za naturalizowanie odgłosów środowiska, np. strzał oddany w kościele zabrzmi inaczej, niż oddany na otwartej przestrzeni. Co więcej, gdy będziesz na pograniczu dwóch lub więcej środowisk (max. 4), wydany odgłos też będzie stosownie przetworzony.

Environment Morphing, czyli wspomniane wyżej przechodzenie jednej charakterystyki środowiskowej w drugą, zniweluje efekt nagłego pojawiania się echa przy gwałtownym przechodzeniu z jednej lokacji do drugiej. Odtąd będzie ono całkowicie płynne. Pozycjonowanie efektów środowiskowych odpowiadać będzie za generowanie dźwięków z lokacji innych niż ta, w której się znajdujesz. Jeżeli będziesz zbliżać się do szybu kanalizacyjnego, to odgłosy z niego wychodzące będą dobiegać do ciebie z charakterystycznym dla tego miejsca pogłosem. Environment Reflections odpowiadać zaś będzie za efekt odbijania się dźwięku od ścian pomieszczenia. Efekty te można wykorzystać w grach komputerowych. W chwili obecnej, co prawda, nie został jeszcze wydany ani jeden tytuł obsługujący w pełni SB AUDIGY, ale – według zapewnień producenta – stanie się tak już niebawem. A starsze gry otrzymają łatki, dzięki czemu w swoich ulubionych tytułach także będziesz mógł rozkoszować się doskonałym dźwiękiem.

Podstawą każdego zestawu AUDIGY jest karta dźwiękowa

Z nowej karty zadowoleni powinni być także ci, którzy zamierzają ją kupić do zastosowań profesjonalnych. Funkcja **Audio Clean Up** umożliwi np. czyszczenie szumów przy przetwarzaniu płyt analogowych lub oczyszczanie nagrań złej jakości. **Time Scaling** to opcja odpowiedzialna za możliwość zmiany czasu nagrania bez słyszalnej utraty jakości, a oznaczenie **24 bit, Ultra Low Noise 100 dB Playback** oznacza, że nowy SB może być wykorzystywany jako domowe studio muzyczne w postaci karty Audio 24/96, czyli próbkującej i odtwarzającej dźwięk z rozdzielczością 24 bitów i częstotliwością 96 kHz. Wszyscy, którzy kiedykolwiek zajmowali się profesjonalnie obróbką muzyki na komputerze, z pewnością wiedzą, o czym mowa. Szkoda tylko, że karta, owszem, posiada 24-bitowe przetworniki ADC i DAC, ale próbkuje dźwięk jedynie w rozdzielczości 16 bitów i z maksymalną częstotliwością 48 kHz.



Nawet najprostszy ...



Jeśli zapłacisz więcej, dostaniesz bardziej rozbudowany zestaw z pilotem oraz specjalną konsolą

Nie sposób opisać wszystkich fascynujących funkcji tego nowego urządzenia, dlatego zainteresowanych pełną specyfikacją techniczną tego produktu zapraszamy na jego strony internetowe lub do punktów sprzedaży Creative (www.creative-audigy.com, www.creative.pl).

ZA ILE TA IMPREZA?

Sound Blaster Audigy w chwili obecnej dostępny jest w trzech wersjach. Najtańszą, a zarazem najuboższą, możesz kupić już za ok. 400 zł - jest to wersja znana jako **Sound Blaster Audigy Player**. Z pewnością zadowoli ona wszystkich tych, którzy chcą rozkoszować się profesjonalnym dźwiękiem w grach komputerowych, filmach DVD itp. Za nieco ponad 800 zł dostaniesz więcej oprogramowania, pilota oraz specjalny przedni panel, znany choćby z Sound Blaster Live! Ułatwia to podłączenie słuchawek, tudzież głośników. Może także służyć za mixer, który – z dobrym oprogramowaniem i podłączoną gitarą – stworzy niesamowite wręcz efekty! Wersja ta nazwana została **Sound Blaster Audigy Platinum**. Najdroższa wersja to **Sound Blaster Audigy Platinum Ex**. Za cenę 1200 zł Creative oferuje najbogatsze oprogramowanie, zewnętrzne urządzenie, pełniące funkcje panela z wersją Platinum oraz pilota. Jest to karta przeznaczona przede wszystkim dla osób pragnących wycisnąć co tylko się da ze swojego peceta. Dla innych, wymagających pozostaje wypróbowany i znacznie tańszy Sound Blaster Live.

Tekst: Marek Lenarcik, Zdjęcia: Creative Polska

NIESAMOWITE E-MAILE

komunikacji internetowej. Codziennie na całym świecie wysyła się miliony wiadomości...

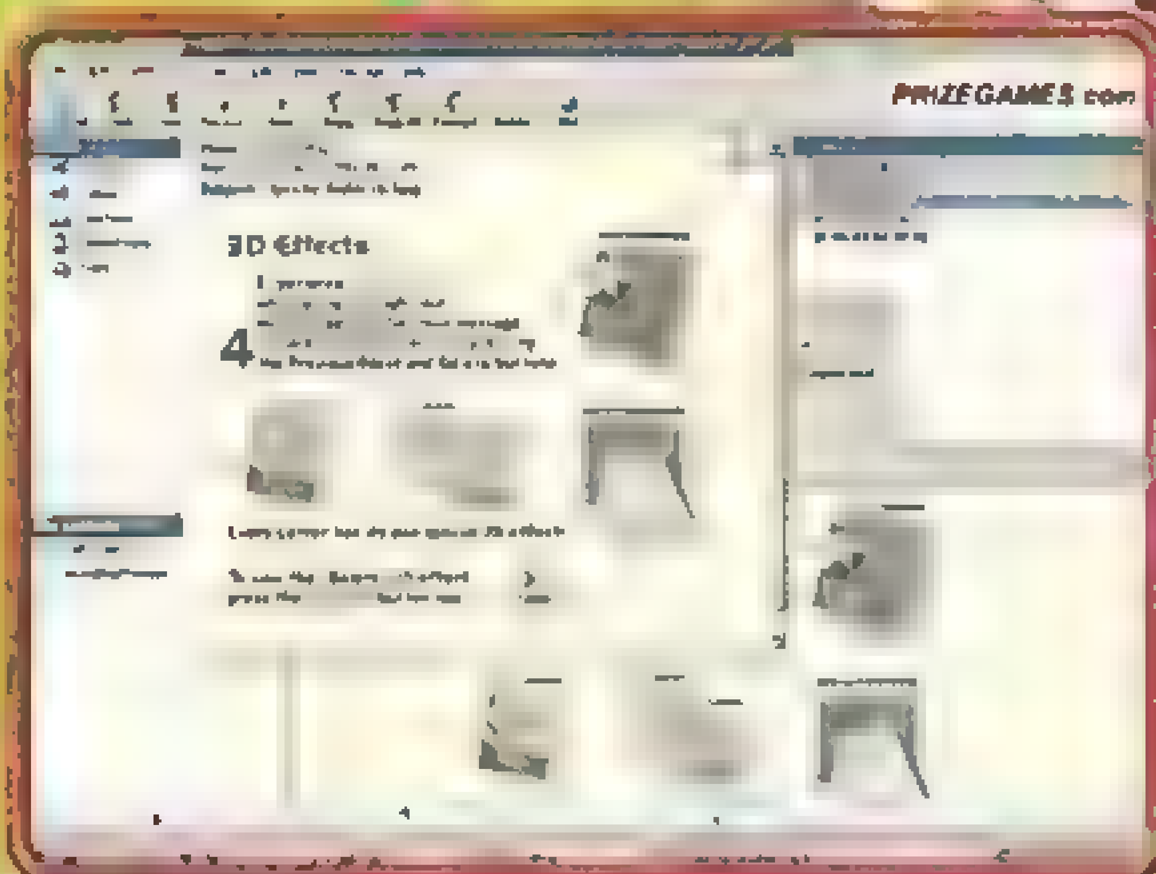
Listy w poczcie elektronicznej są zazwyczaj bardzo proste, bez zbędnych ozdób. Ich podstawowa funkcja to jak najszybsze przekazywanie konkretnych informacji między internautami. Z jednej strony to dobrze, ponieważ łącza nie są zapychane przez nadmiar niepotrzebnych danych. Z drugiej strony jednak, Sieć to również doskonałe miejsce do zabawy i wielu użytkowników skwapliwie z tego korzysta.

Czasami jednak trzeba wysłać jakąś bardziej wyszukaną wiadomość. Przecież e-mail urodzinowy dla najlepszego przyjaciela nie może wyglądać jak zwykły, szary list. Takich okazji znajdziesz znacznie więcej, i tylko od ciebie zależy, która z nich będzie wystarczająco ważna, aby przygotować małe dziełko e-mailowej sztuki.

Znakomitym programem do tworzenia takich nietuzinkowych listów elektronicznych jest IncrediMail, który możesz ściągnąć sobie ze strony http://www.incredimail.com/

Instalacja programu przebiega bezproblemowo. Po wypełnieniu kilku pól, takich jak nazwa, która będzie wyświetlana w polu nadawcy, oraz adresu e-mail, możesz przejść do używania IncrediMail. Nie trzeba nawet znać nazw serwerów pocztowych, ponieważ program automatycznie łączy się z nimi i w większości przypadków, prawidłowo identyfikuje właściwość serwerów POP3 i SMTP.



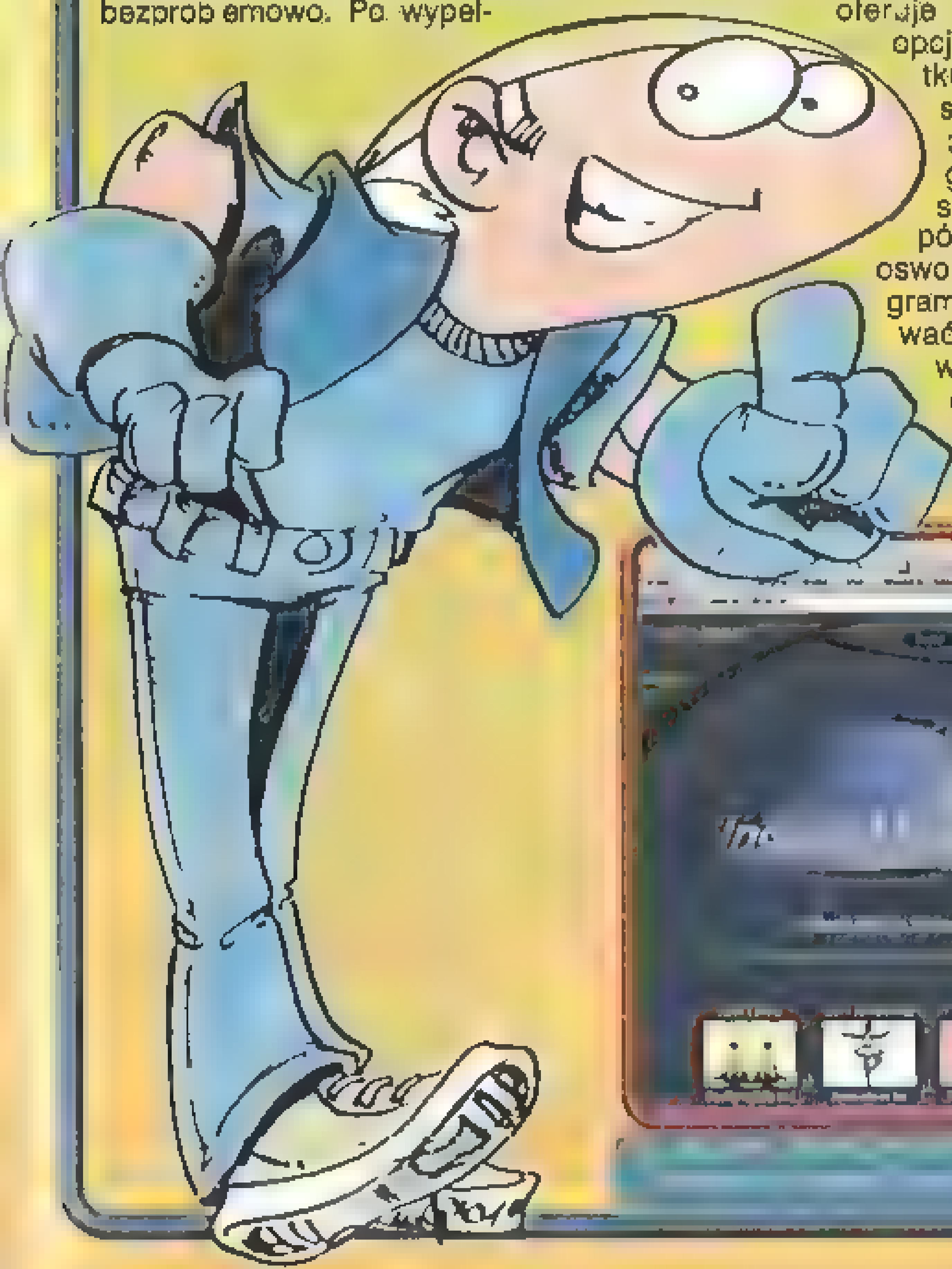


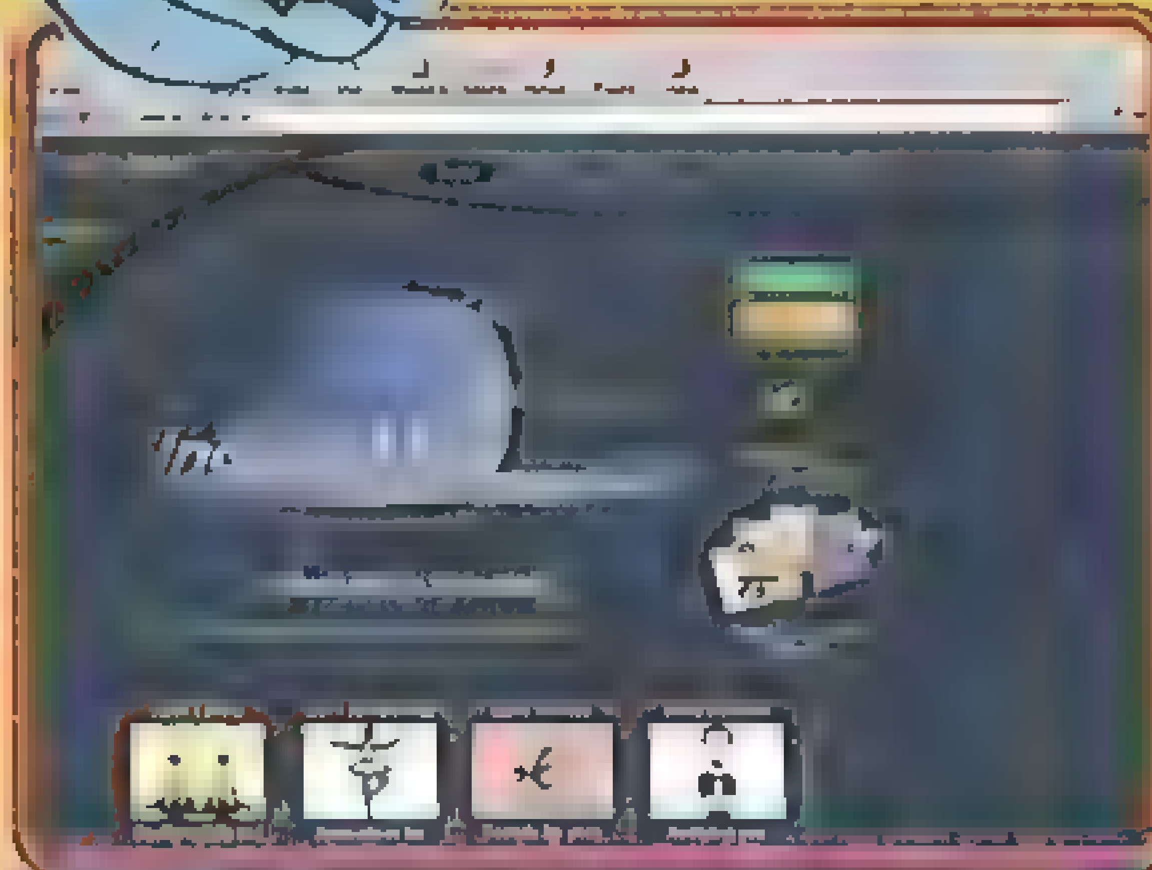
Po udanej instalacji możesz już zabrać się za projektowanie tej jedynej i niepowtarzalnej wiadomości. A trzeba przyznać, że program oferuje mnóstwo opcji. Na początku możesz skorzystać z jakiegoś gotowego szablonu, aby później, gdy już oswoisz się z programem, projektować własne wiadomości od początku do końca. W zestawie masz do dyspozycji kilkanaście gotowych wzorów e-mail, lecz to tylko wierzchołek góry lodowej. Ze strony producenta programu możesz ściągnąć sobie setki znakomitych wzorów wiadomości. W skład jednego szablonu, oprócz tapety pod wiadomość, wchodzi specjalna czcionka oraz pliki dźwiękowe wzbogacające całość listu.

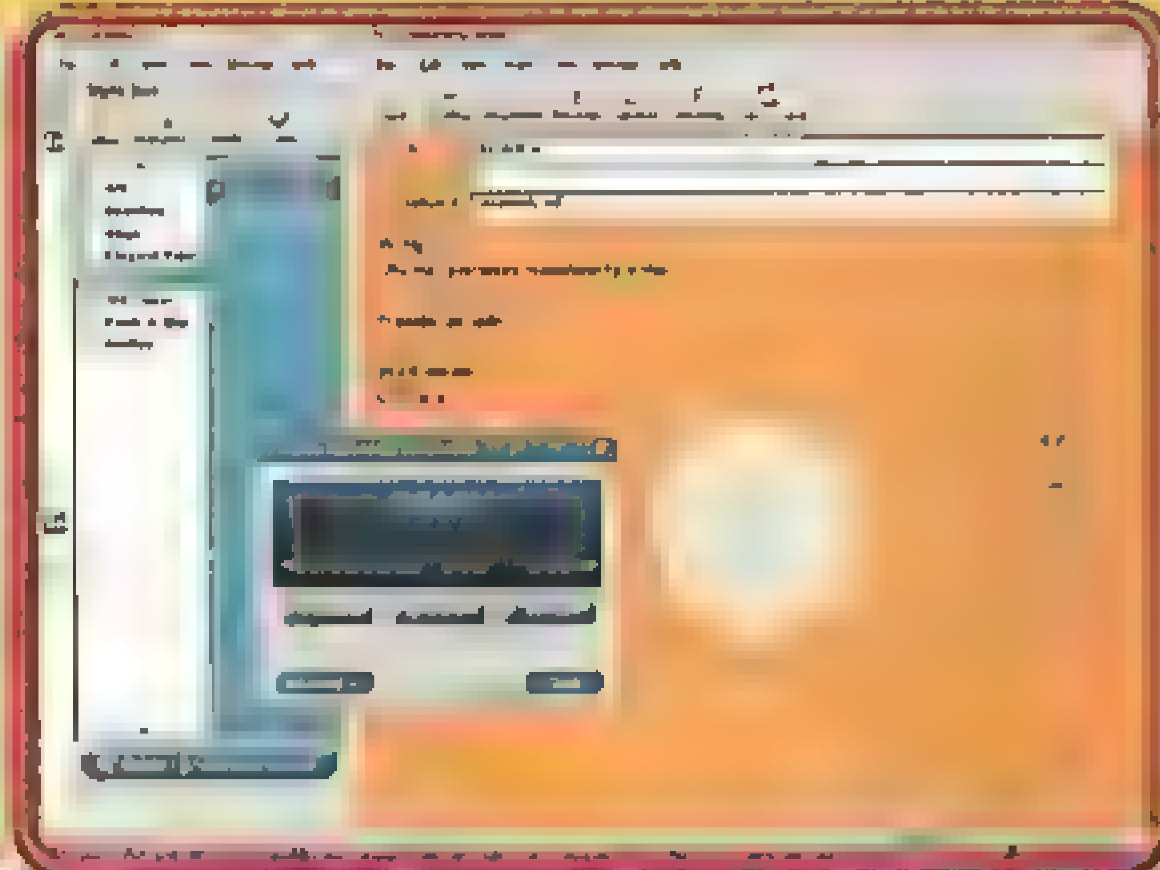
Przygotowanie nowej wiadomości nie powinno przysporzyć nikomu żadnych kłopotów. Do dyspozycji masz specjalny kreator, który – krok po kroku – przeprowadzi cię przez wszystkie etapy projektowania wiadomości. Najpierw dodajesz jakieś niebanalne tło. Wybierasz spośród animowanych albo statycznych wersji. Możesz również zaprojektować własną kartkę elektroniczną. Kolejny etap to załączenie pliku dźwiękowego. W tym celu dodajesz jakiś gotowy plik lub samodzielnie nagrywasz to, co ci w duszy gra. Pomoże ci w tym specjalny program dołączony do IncrediMail. Napisanie tekstu to już tylko formalność. Na koniec wystarczy jeszcze wcisnąć przycisk „Send" i załatwione. Arcydzieło powędruje do odbiorcy.

Program IncrediMail jest przyjazny dla użytkownika. Na uwagę zasługuje bardzo interesująco zaprojektowany interfejs. O przyjściu nowych wiadomości informuje cię wytworny lokaj, a podczas uruchamiania programu z głośników słyszysz przyjemne powitanie.

IncrediMail to nie tylko zabawka. Jest to pełnowartościowy program pocztowy, który może być z powodzeniem wykorzystywany zamiast Outlook Expressa lub innego poważnego programu pocztowego.







Tekst: Aleksander Winciorek; Rys. Marcin Kułakowski

Linux nie taki straszny

Zapoznaj się z sympatycznym pingwinkiem

Nie samymi Windowsami świat pecetów stoi. Brzmi to nieprawdopodobnie, ale oprócz Billa Gatesa jest jeszcze kilku informatyków, którzy potrafią pisać systemy operacyjne i nieźle na tym zarobić. Należy do nich sławny Fin – Linus Torvalds, twórca Linuxa. Na pewno słyszałeś wiele dobrego o tym systemie, ale nie starczyło ci odwagi, aby zainstalować go na swoim pececie. Wśród użytkowników okienek krąży bowiem mit, że to tajemniczy, trudny w obsłudze system. Otóż nieprawda. Linux nie jest taki straszny.

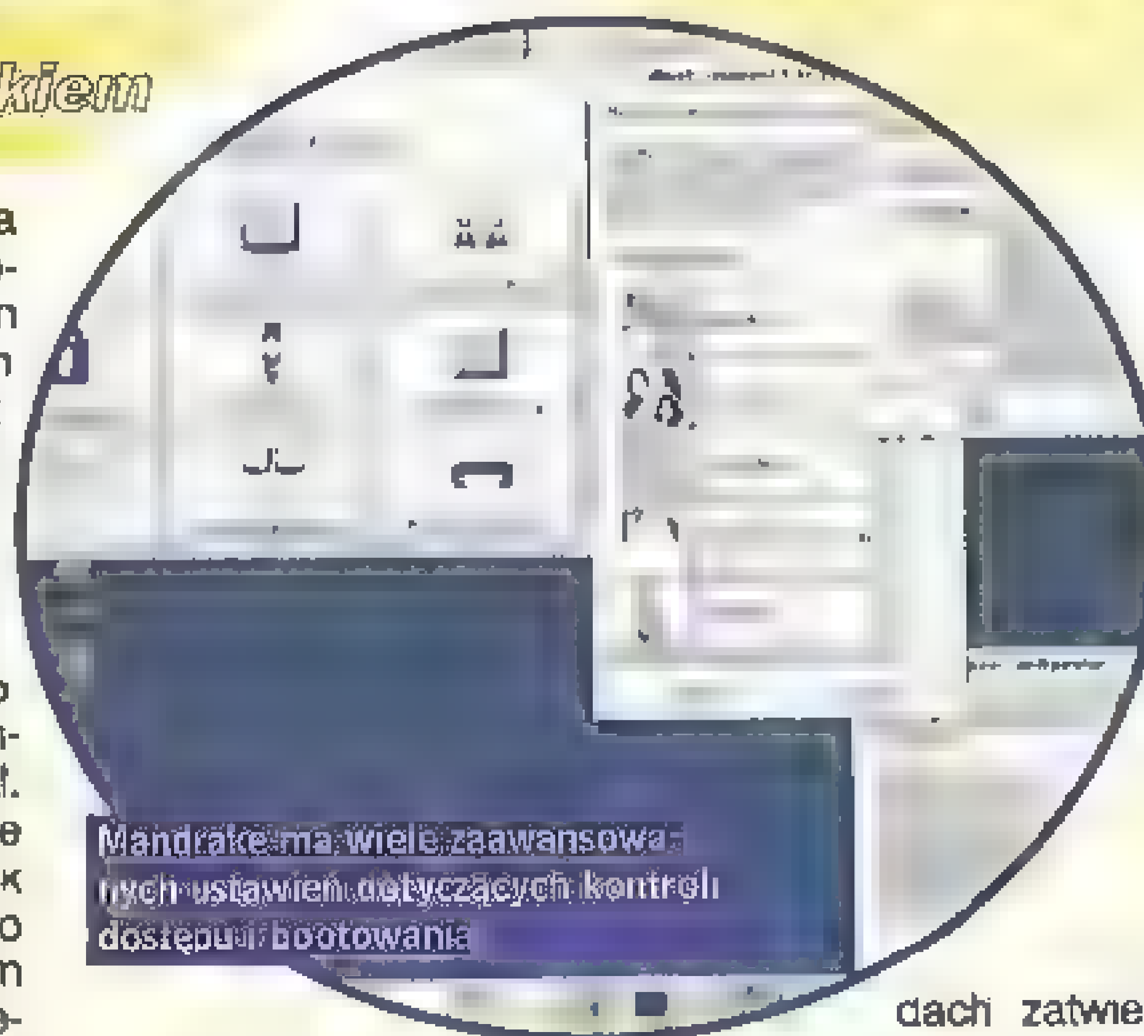
Dawno temu w Finlandii...

Dziesięć lat temu student Linus Torvalds stworzył magiczny system operacyjny i nazwał go Linux (od swojego imienia). System z początku był dość prymitywny i pozbawiony wielu zaawansowanych możliwości. Bardzo szybko jednak zyskał zwolenników. Linux zawędrował do Internetu i z prostego systemiku stworzonego z myślą o procesorze Intel 80386 (pamiętasz jeszcze taki zabytek?), rozrósł się w potężne narzędzie do obsługi i ogromnych serwerów, i prostych stacji roboczych.

Torvalds oparł swoje dzieło na innym, znanym i cenionym już od dawna, systemie Unix. Linux należy kojarzyć z systemami z tej rodziny. Jego unikalność polega na tym, że jednocześnie może wykonywać wiele zadań, a każde z nich jest uruchamiane w oddzielnym procesie. Dzięki temu system jest stabilny – kłopoty jednego procesu nie wpływają na inne procesy. Ważną zaletą Linuxa jest też możliwość korzystania z systemu przez wielu użytkowników jednocześnie. Pamiętaj, że działo się to na początku lat 90., kiedy o Windowsach nikt nawet nie słyszał. Linux obsługuje niemal wszystkie protokoły sieciowe, takie jak TCP/IP, IPX, Appletalk, SMB, co czyni go doskonałym systemem operacyjnym do pracy w Internecie. Większość serwerów sieciowych opartych jest właśnie na systemach z rodziny Unix i bardzo często również na Linuksie.

Największą zaletą systemu jest jednak to, że indywidualni użytkownicy nie muszą płacić za korzystanie z niego.

Nad rozwojem systemu przez wiele lat pracowali ochotnicy z całego świata. Zatwierdzanie ostatecznych modyfikacji pozostaje jednak w gestii guru, czyli Linusa. To on zawsze sprawdza stabilność ostatecznej wersji i nadaje jej kolejny numer, który ma swoje znaczenie. Jeżeli druga cyfra po kropce jest parzysta (np. 2.0.36), to znaczy, że oznaczona w ten sposób wersja została przetestowana i daje gwarancję stabilności.

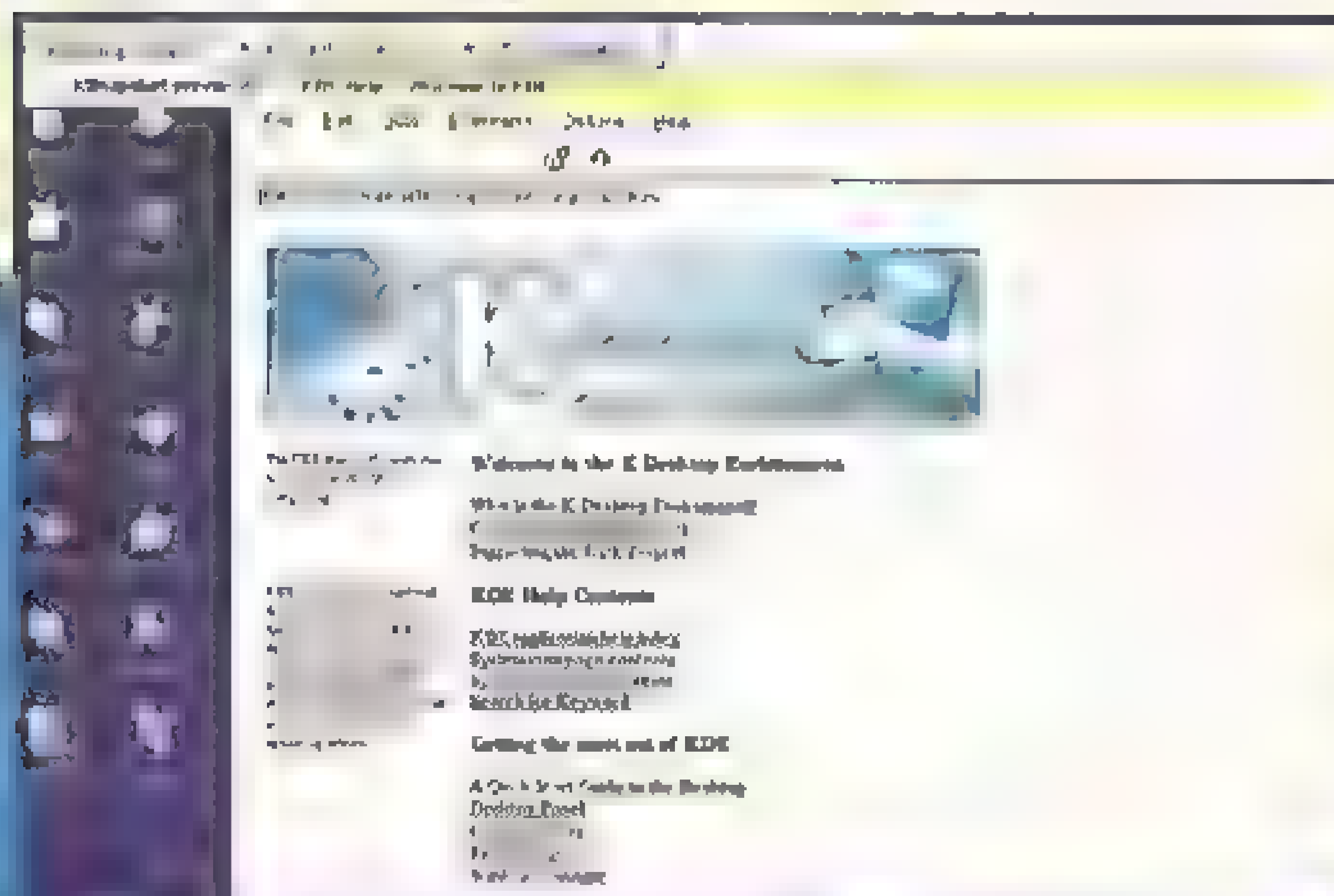

Mandrake ma wiele zaawansowanych ustawień dotyczących kontroli dostępu i bootowania

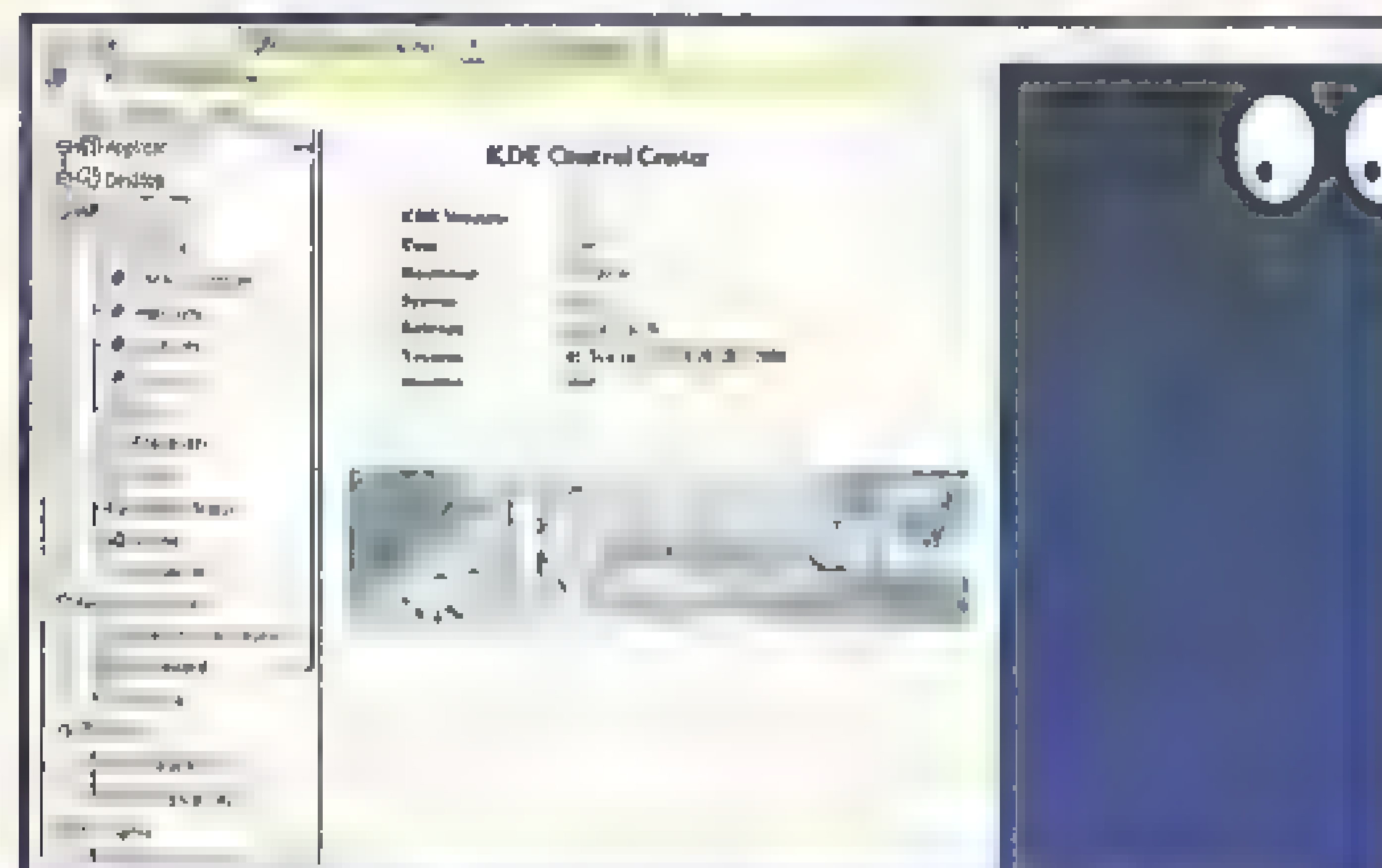
Jądro i dystrybucje

Nazwy Linux należy używać tylko w odniesieniu do jądra systemu, które stanowi podstawowy zbiór poleceń i instrukcji. Jądro wraz z dołączonymi do niego programami to już „dystrybucje".

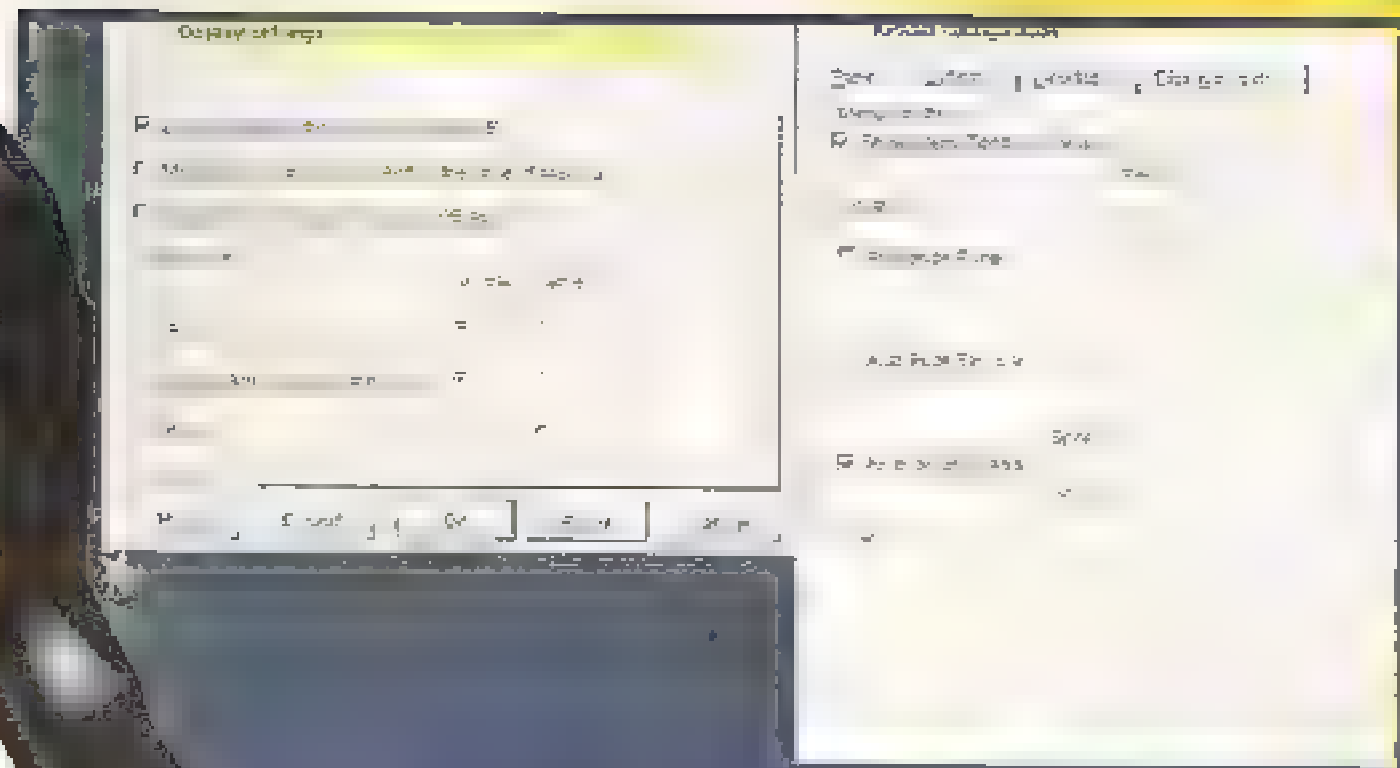
Najpopularniejsze dystrybucje to m. in. RedHat, Mandrake, Debian i S.u.S.E. Nie różnią się one od siebie, tak jak np. Windows 9x/Me od Windows 2000, choć na pierwszy rzut oka mogą wyglądać zupełnie inaczej. Nie ma więc obawy, że jakiś program będzie działał na jednej dystrybucji, a na innej nie. Dzieje się tak dlatego, że wszystkie dystrybucje oparte są na tym samym jądrze. Większość dystrybucji rozpowszechnia się na zasadach zatwierdzonych przez Powszechną Licencję Publiczną GNU, które mówią, że bezpłatnie można udostępnić tylko jądro systemu, a poszczególne dystrybucje są już płatne. Większość dystrybucji ma jednak kilka wersji. Te najobszerniejsze, z wieloma dołączonymi narzędziami, przydatnymi tylko profesjonalistom rozpowszechniane są w pudełkowych wersjach, tak jak Windowsy czy inne programy (cena: od 100 do 600 zł). Okrojone dystrybucje wystarczające przeciętnemu użytkownikowi, są dołączane do różnych czasopism komputerowych. Można też za darmo pobrać daną dystrybucję z Internetu (adresy w ramce).

Najlepsze jest rozwiązanie drugie, gdyż, niewiele inwestując dostajesz płyty z systemem

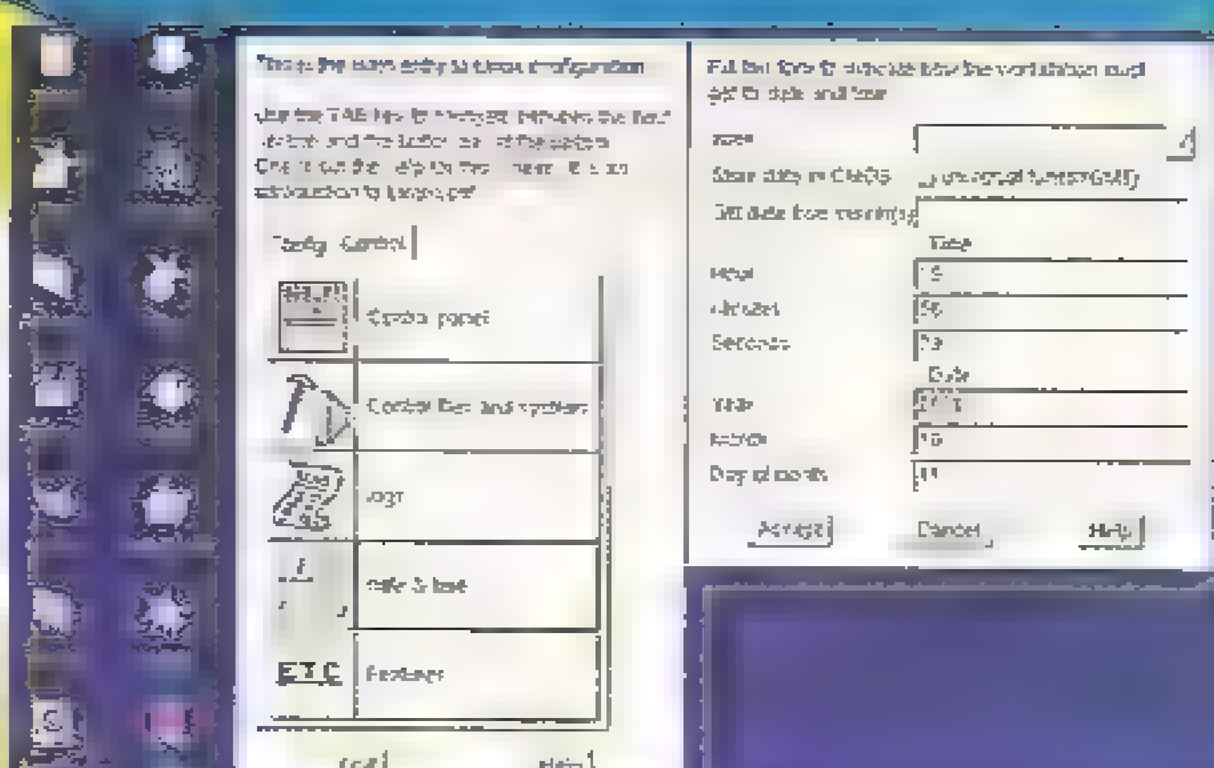

W razie kłopotów zawsze możesz zajrzeć do bardzo rozbudowanego systemu pomocy dołączonego do każdej dystrybucji. Szkoda, że po angielsku...



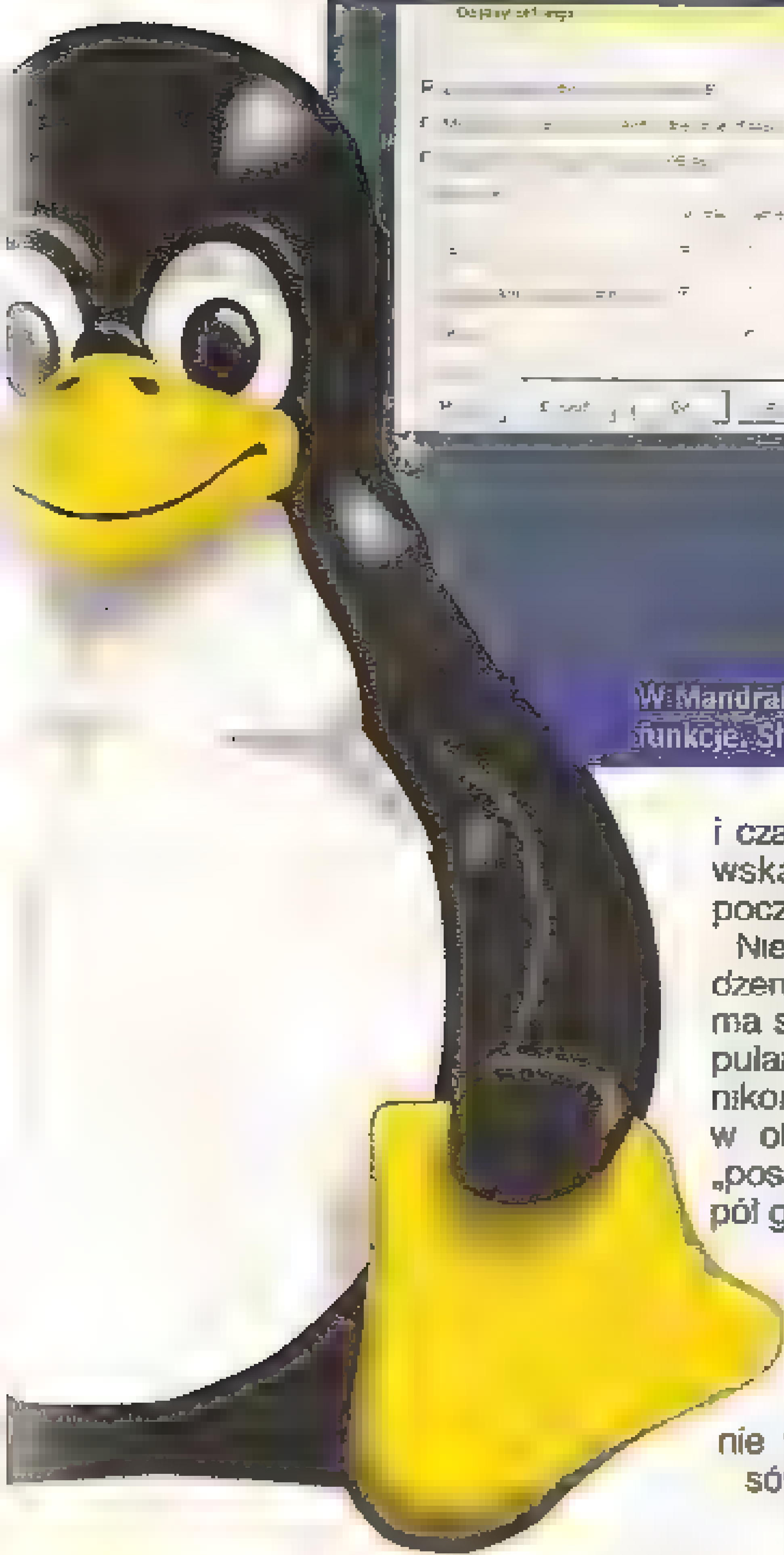
W [illegible] o zapanować nad wszystkimi ustawieniami. Bez trudu możesz modyfikow[illegible] właściwości wszystkich urządzeń twojego komputera



W Mandrake'u możesz sobie ustawić wszystkie przydatne funkcje. Służy do tego standardowo Panel sterowania



Konfiguracja Mandrake'a jest równie prosta jak konfigurowanie Windowsów. Trzeba się tylko przyzwyczaić do nowych ikonek. To naprawdę nie jest trudne



i czasopismo, które zwykle zawiera wskazówki niezbędne dla początkujących.

Niektóre dystrybucje Linuxa do złudzenia przypominają Okienka, nie ma się więc czego bać. Bardzo popularny Mandrake nie powinien nikomu sprawić kłopotów. Łatwy w obsłudze instalator sprawia, że „posadzenie" systemu trwa około pół godziny.

Instalacja

Wielu czytelników na pewno ucieszy informacja, że wcale nie trzeba pozbywać się Windowsów, aby pracować na Linuxie! Okienka nie lubią konkurencji, ale można je zmusić do bezkolizyjnej współpracy z innym systemem. W takim przypadku do wyboru systemu będzie służył ci program LiLo.

Wskazówki, jak postępować podczas instalacji (każdą dystrybucję instaluje się nieco inaczej), znajdziesz w Internecie lub w czasopismach poświęconych Linuxowi.

Instalacja Linuxa jest nieco bardziej skomplikowana niż Okienek, więc mniej doświadczeni użytkownicy powinni skorzystać z pomocy jakiegoś wtajemniczonego już kolegi.

Najpierw przygotuj komputer na nowy system operacyjny. Jeśli chcesz rozstać się z produktem pana Gatesa i zastąpić go Linuxem, sprawa jest prosta – formatujesz dysk i możesz zacząć instalację nowego OS-a. Jeśli jednak chcesz zmusić Windowsy do współpracy z Linuxem, zaczynają się kłopoty. Będą one nieduże, jeśli masz czysty dysk i chcesz instalować od nowa oba systemy. W tym przypadku należy sformatować dysk, zrobić co najmniej trzy partycje (dla Widowsów jedna i dwie dla Linuxa), zainstalować Windowsy, a następnie Linuxa.

Gorzej, jeśli masz tylko jedną partycję, a na niej zainstalowane Okienka, których nie chcesz się pozbywać. W tym przypadku nie obędzie się chyba bez pomocy kogoś, kto zna się na rzeczy. Do takiej zaawansowanej instalacji potrzebne są programy (na przykład **Quaterdeck Partition It** lub **Fips**), które pozwolą przygotować odpowiednie partycje bez utraty danych z już istniejącej. Tak przygotowany komputer jest gotowy na przyjęcie nowego systemu. Pamiętaj, że w razie kłopotów pomocy możesz szukać w Sieci.

Partycja na czystym dysku

* należy utworzyć dyskietkę startową Win9x/Me;
* uruchomić ponownie komputer i wystartować system z dyskietki (w BIOS-ie musi być ustawiona opcja **Boot Sequence** na **A** lub **Floppy**, tak aby system mógł wystartować z dyskietki),
* uruchomić program **Fdisk** (**a:\fdisk**) i utworzyć za jego pomocą trzy partycje. Pierwszą, przeznaczoną dla Win9x/Me, którą należy ustawić jako aktywną, drugą dla Linuxa i trzecią jako SWAP dla Linuksa (partycja na SWAP musi być dwukrotnie większa niż ilość pamięci operacyjnej). Zapamiętujemy wprowadzone zmiany i po ponownym uruchomieniu komputera formatujemy każdą z partycji. Program Fdisk jest całkowicie spolszczony, a wszystkie czynności, jakie należy wykonać, zostały bardzo dokładnie opisane



Warto zajrzeć

http://www.linux-mandrake.com/pl/ – stąd pobierzesz i dowiesz się wiele o doskonałej dystrybucji Mandrake

ftp://sunsite.icm.edu.pl/pub/Linux/redhat/ – tu znajdziesz RedHata

ftp://sunsite.icm.edu.pl/pub/Linux/debian/ – tu znajdziesz Debiana

Inne pomocne strony:

http://www.linux.sky.pl/

http://www.linux.pl/

http://www.linuxnews.pl/

http://www.linuxdan.com.pl/

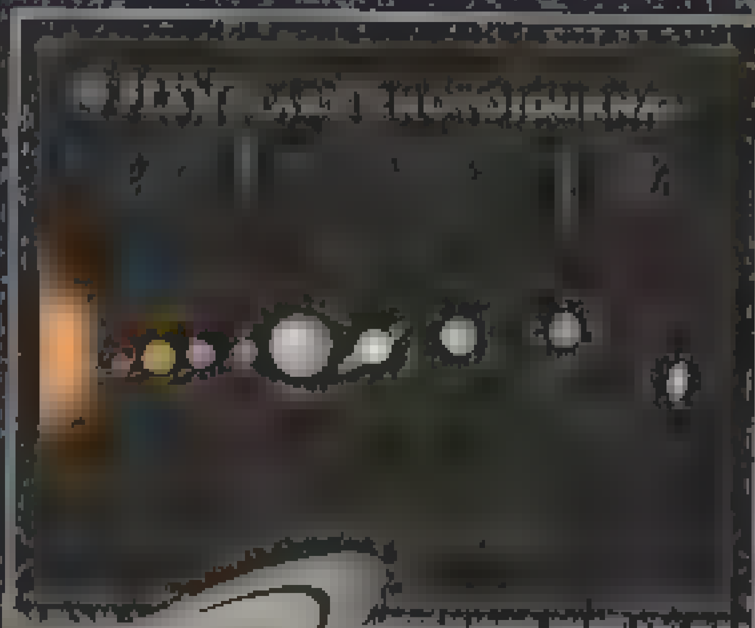
http://www.linux.net.pl/

http://www.linuxzone.maxi.pl/

Tekst: Alexander Wincorde Rys.: Marcin Kułakow

Nie z tej Ziemi

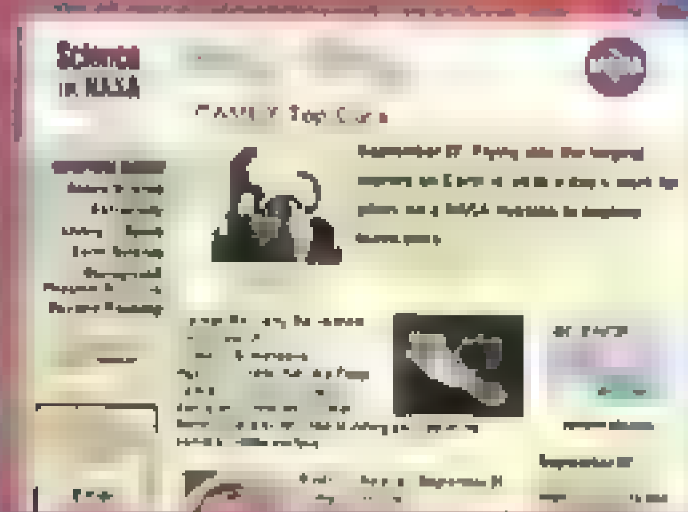
http://photojournal.jpl.nasa.gov





Powszechnie wiadomo, że z Sieci można ściągnąć praktycznie dowolne zdjęcie – czy to Wielkiego Kanionu, czy hawajskich plaż, czy też ulubionego jamnika cioci Frani. Jeżeli jednak masz bardziej nietypowe wymagania i chcesz, na przykład, obejrzeć zdjęcie powierzchni Marsa, musisz udać się na stronę prowadzoną przez NASA – Planetary Photojournal. Znajdziesz tu niesamowitą liczbę zdjęć wszystkich ciał Układu Słonecznego. To efekt 30-letniej pracy badaczy Kosmosu. Profesjonalnie zrobiona wyszukiwarka umożliwi ci natychmiastowy dostęp do fotografii, które cię interesują – możesz, na przykład, zażądać wyszukania wszystkich fotek zrobionych przez sondę Voyager 2 księżycowi Jowisza, Io. Zdjęcia można ściągnąć w różnej rozdzielczości, od małych, kilkudziesięciokilobajtowych plików JPG aż po TIFF-y wysokiej jakości, zajmujące w porywach do 100 MB. To najlepsza witryna tego typu w Sieci.

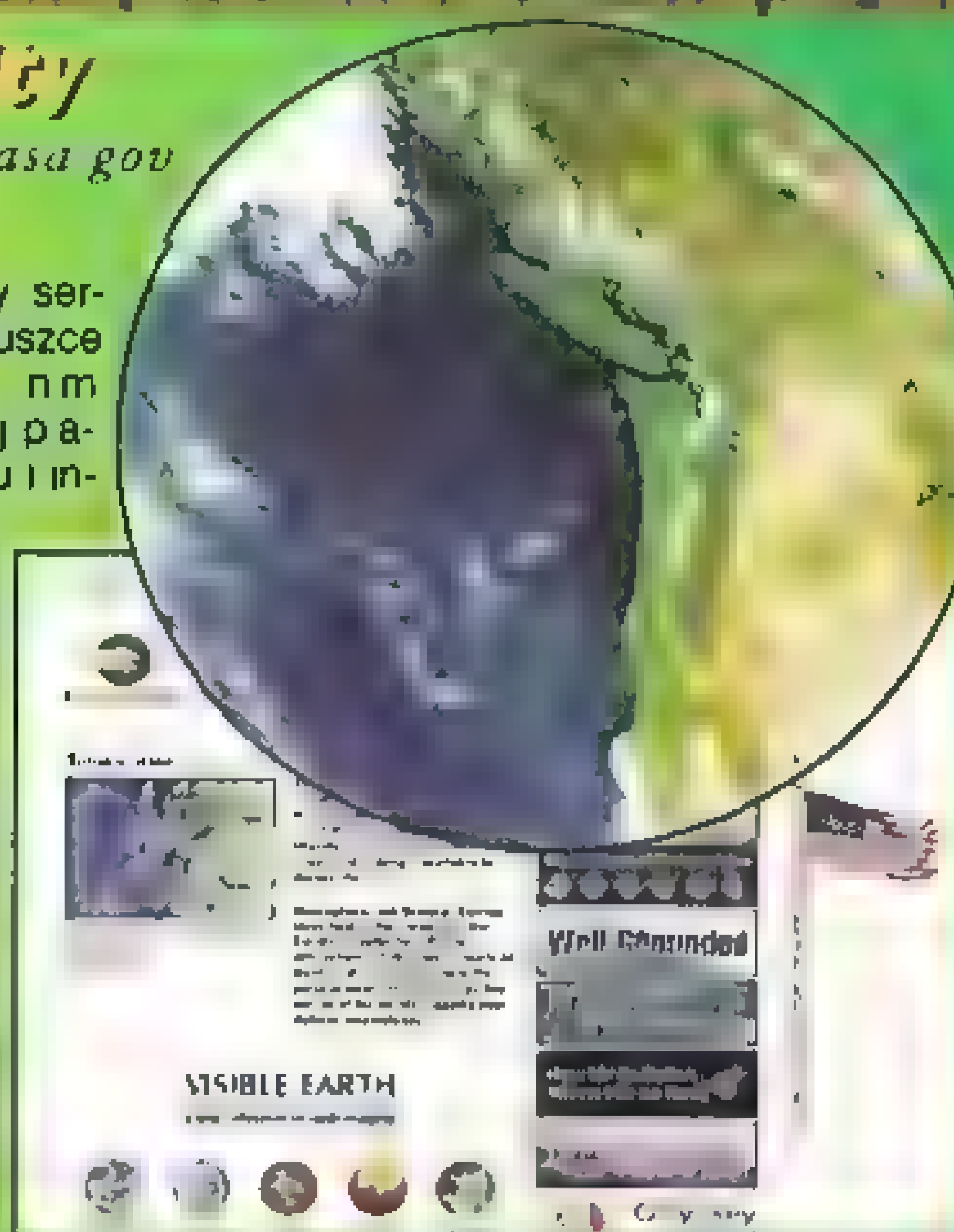
Naukowo, ale przystępnie





Prosto z satelity

http://earthobservatory.nasa.gov



Ten niezwykle interesujący serwis poświęcony jest staruszce Ziemi. Zamieszczono w nim wiele informacji na temat naszej planety, jej geologii, historii, klimatu i innych rzeczy, związanych z błękitnym globem. Znajdziesz tu wiele artykułów i statystyk. Największą atrakcją są jednak zdjęcia satelitarne różnych zakątków Ziemi, przeważnie prezentowane w bardzo wysokiej rozdzielczości. Nowe materiały pojawiają się na witrynie bardzo często, warto więc zaglądać tu co jakiś czas. Jeśli będziesz miał odrobinę szczęścia, może uda ci się zobaczyć, jak z orbity okołoziemskiej wygląda region, w którym mieszkasz.



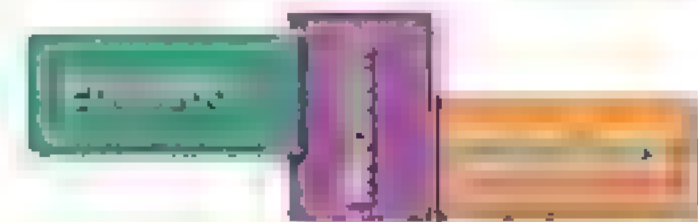
Przepis na człowieka

http://www.ornl.gov/TechResources/Human_Genome/home.html

Program GENOME wystartował około trzy lata temu, zaś jego celem było odkrycie pełnego obrazu ludzkiego kodu genetycznego. W chwili rozpoczęcia badań uczeni przewidywali, że potrwają one co najmniej dziesięć lat, z uwagi na gigantyczne ilości danych, które trzeba było przetworzyć. Okazało się jednak, że badacze nie docenili tempa, w jakim rozwijają się komputery – zamiast dziesięciu lat, prace zajęły zaledwie 2,5 roku. Mniej więcej na początku roku 2001 ogłoszono, że maszyny zakończyły obrazowanie ludzkiego DNA (wcześniej znane już były kompletne mapy DNA niektórych zwierząt, na przykład muszki owocówki). Pomimo błyskotliwego sukcesu nie da się ukryć, iż jest to dopiero pierwszy, mały kroczek w dziedzinie badań genetycznych – teraz trzeba bowiem odkryć, które geny za co są odpowiedzialne. Sytuację tę dobrze obrazuje następujące porównanie: znamy już kolejność liter w Encyklopedii Powszechnej, nadal jednak nie rozumiemy, co oznaczają wpisy, w jaki sposób są poukładane i do czego służą. Ale już w tej chwili wyniki badań nad DNA ludzi i zwierząt umożliwiają modyfikacje genetyczne na niewyobrażalną dotąd skalę. Pierwsze tego efekty możesz już obserwować – na przykład serwis BBC doniósł ostatnio o wszczepieniu małpce (rezusowi) kilku genów meduzy. Czas więc może przeczytać raz jeszcze, tym razem dużo uważniej, mity greckie i przyjrzeć się dokładnie dziwnym hybrydom, które tam występują.







Gimpowanie na ekranie
http://www.gimp.signs.pl



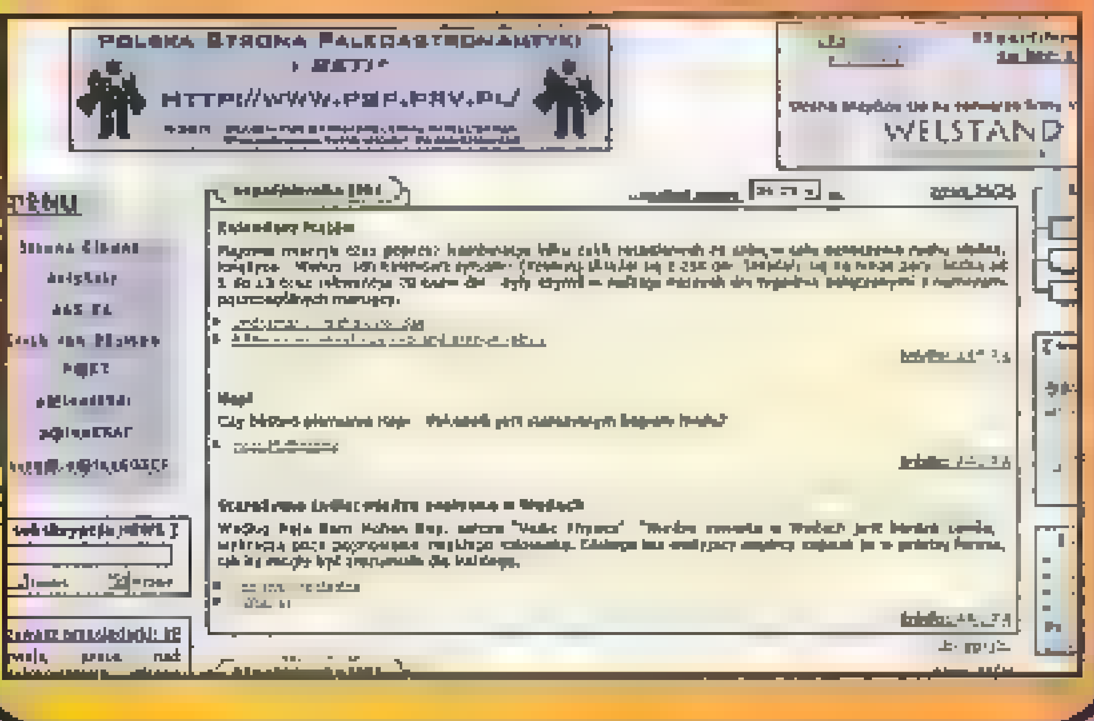
Na rynku dostępnych jest w e e rożnych programów graficznych. Te naj epsze kosztują kilkaset złotych i korzystają z n ch przeważnie profesjonaliści. Jest jednak program, którego można używać całkowicie za darmo, a na dodatek za jego pomocą uzyskać bardzo ciekawe rezultaty. Chodzi tu oczywiście o sławnego Gimpa.

Program jest bardzo dobry. Ma wiele zaawansowanych opcji, ale uchodzi wśród użytkowników za dość skomplikowany w obsłudze. W Gimpie nie ma prostych operacji. Lak nic sam tu nie zrobi. Aby cokolwiek stworzyć w tym programie, trzeba się najpierw sporo nauczyć. W Internec e istnieje strona autorstwa Macieja Jez erskiego, która z pewnością ci w tym pomoże. Pod adresem http://www.gimp.signs.pl/ znajdziesz wiele porad, zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych gimpiarzy. Na uwagę zasługuje zwłaszcza galeria prac użytkowników Gimpa oraz potężny zbiór linków do gimpowych stron z całego świata.

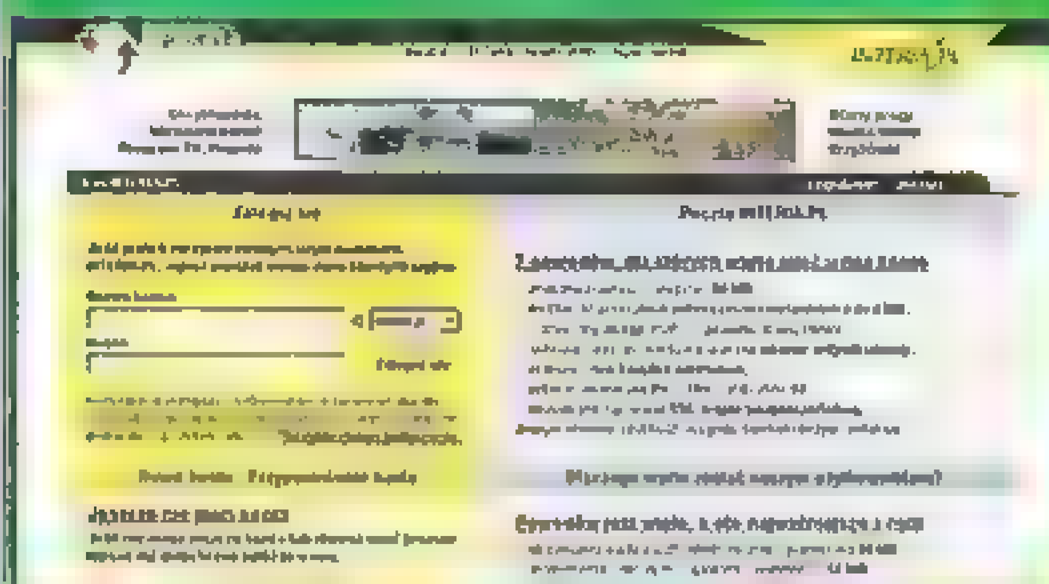
Szukamy Obcych



Otaczający cię świat jest dużo bardziej skomplikowany, niż to się z pozoru wydaje. Serial „Archiwum X" nie musi być wcale kombułda. Autorzy paleoseti.outsider free.komrel.net ... są przekonani, że ... we wazach



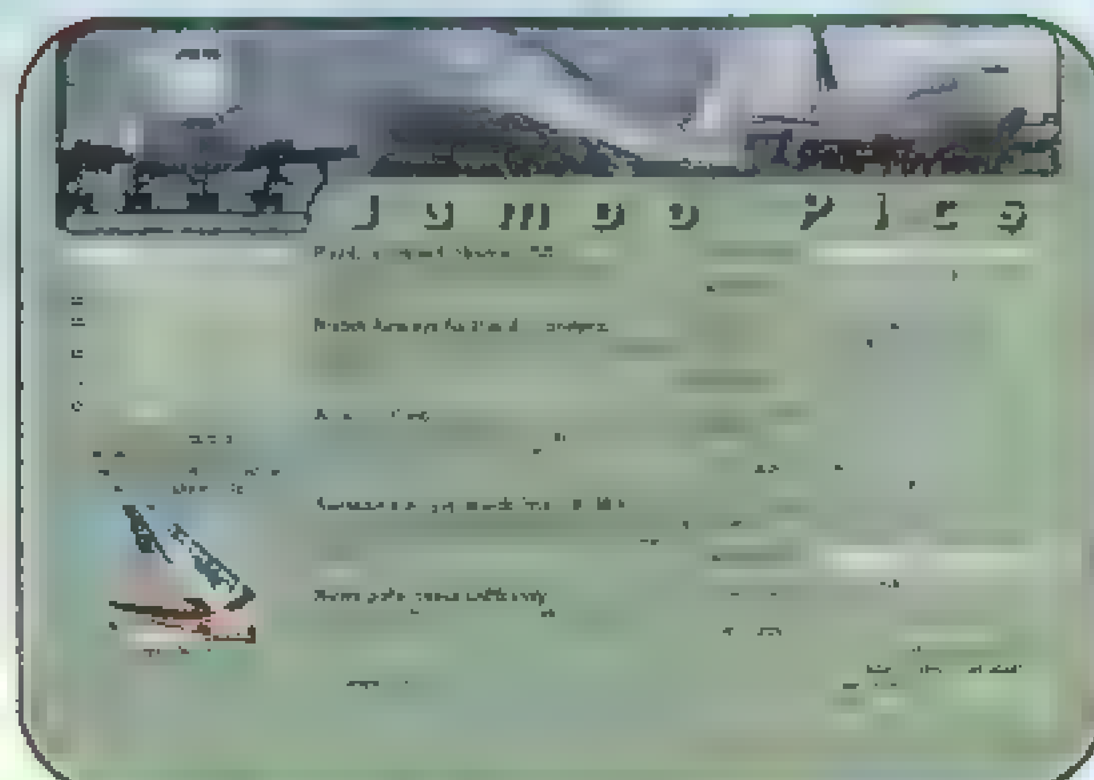
Dobre konto e-mail



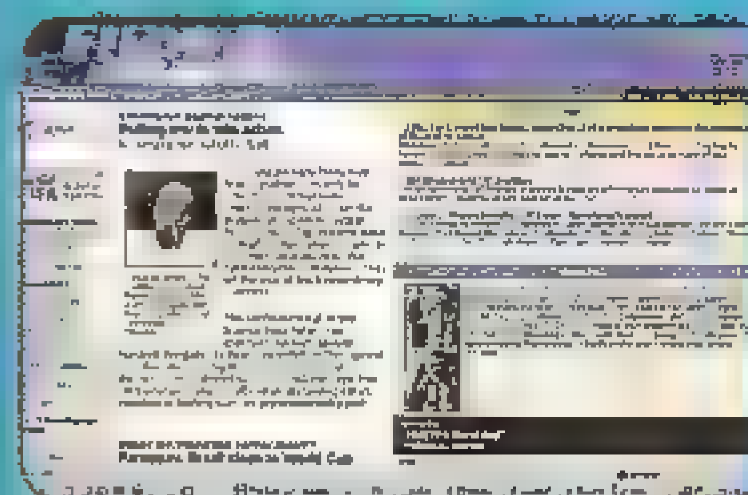


Ach, te samoloty
http://www.jumbopics.tc.pl

Przemysł lotniczy ostatnio ma się nie najlepiej. Niedawne tragedie, które miały m ejsce w Stanach Zjednoczonych, zachwiały pozycją wielu firm z całego świata. Na pewno dużo bezpieczniej jest zwiedzać samoloty wirtualnie przez Internet. Na stronie http://www.jumbopics.tc.pl/ znajdziesz wiele ciekawych informacji o największych samolotach pasażerskich z całego świata. Witryna jest bardzo profesjonalnie redagowana i zasługuje na wysoką ocenę. Oprócz licznych informacji branżowych, które zainteresują pasażerów, znajdziesz tutaj ciekawe artykuły i przede wszystkim fantastyczne zdjęcia. Głównym obiektem zainteresowania autorów witryny jest samolot Boeing 747, czyli popularny Jumbo. Na stronie dostępne jest również forum, na którym pasjonaci lotnictwa mogą wymieniać się opiniami.



TOP 5 WWW



http://www.fifa.com 5



http://www.pilkanozna.pl 4



http://www.eurostadiums.com 3

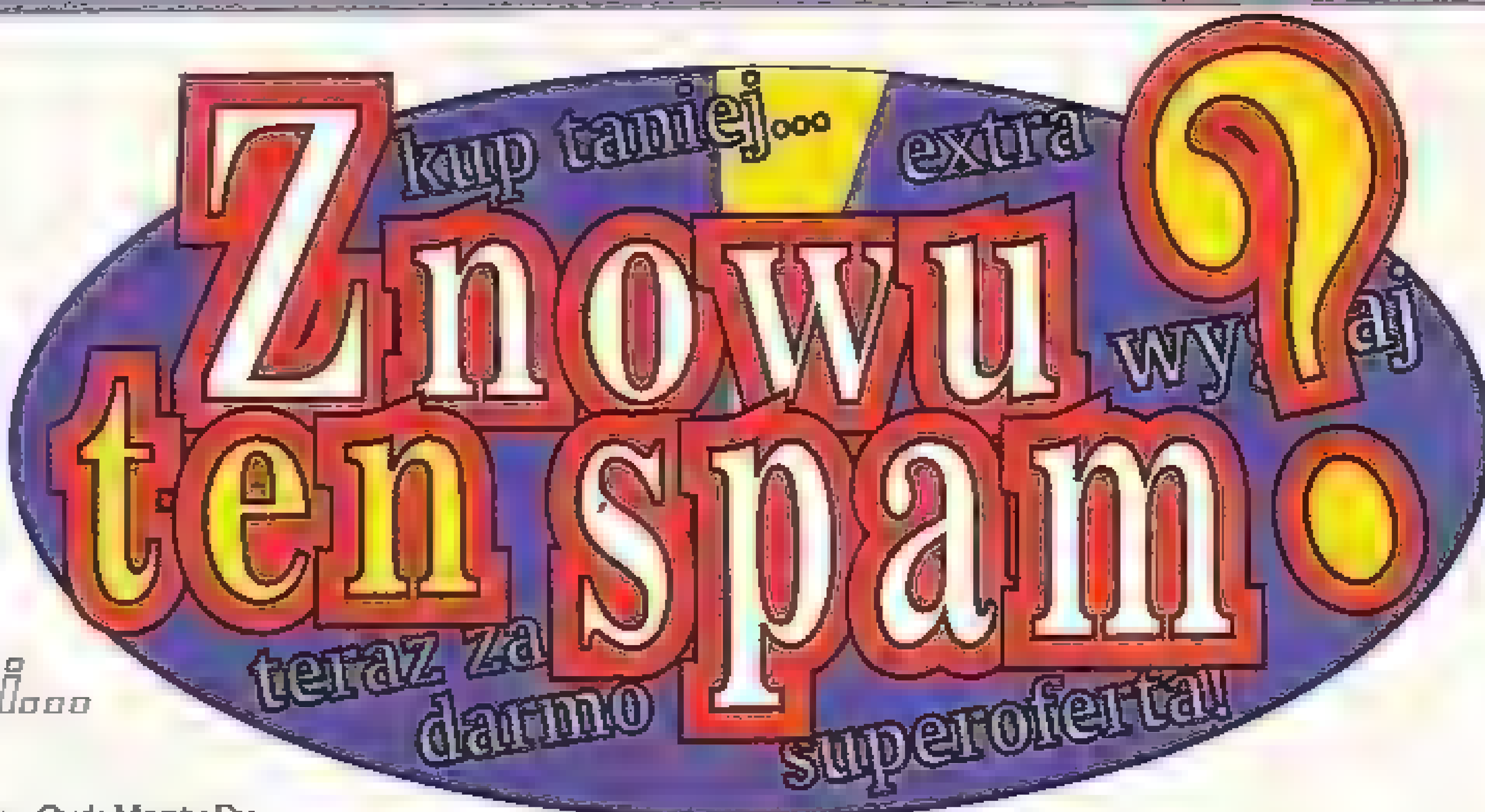


http://www.kibice.pl 4



http://www.pvp.pl 5

Niektóre instytucje badające natężenie ruchu w Sieci podają, że aż 46% poczty e-mailowej to nikomu niepotrzebne reklamy lub inne cybernetyczne śmieci...



Jak się obronić przed niechcianymi przesyłkami...

Tekst: Aleksander Wiesiołek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer

Każdy internauta skutki tego zjawiska może odczuć na własnej skórze, a jeszcze częściej na kieszeni, ponieważ nasze modemy nie rozróżniają wiadomości pożytecznych od bezużytecznych. Jeśli twoja skrzynka codziennie zasypywana jest dziesiątkami niechcianych przesyłek, to znak nieomylny, że spamerzy ostrzą sobie na ciebie zęby.

Czym jest spam?

Spamem można nazwać wszystkie niechciane przesyłki, jakie znajdujesz w swojej skrzynce. Podstawową zasadą jest to, że taka przesyłka wysyłana jest przez jednego nadawcę do wielu odbiorców. Na pewno wiele razy znajdowałeś w swojej skrzynce superoferty, dzięki którym mógłbyś w krótkim czasie zarobić mnóstwo pieniędzy lub dostać jakieś cenne przedmioty. Sam wiesz, jakie to denerwujące.

Mięsna nazwa

Powstanie nazwy „spam" to bardzo ciekawa historia. Kilka lat temu w telewizji wyświetlano popularny program rozrywkowy „Latający Cyrk Monty Pythona", słynący z absurdalnego poczucia humoru. W jednym ze swoich skeczy członkowie grupy przedstawili hordę Wikingów, która wykrzykiwała w restauracji właśnie słowo „spam". Określenie to na początku spodobało się użytkownikom MUD-ów (takich zapomnianych tekstowych gier sieciowych), później już cały Internet używał tej nazwy. Po paru latach jedna z amerykańskich firm robiących konserwy właśnie o nazwie „Spam" zaprotestowała przeciwko nadużywaniu tej nazwy. Jej szefowie uznali, że kojarzenie niechcianej poczty internetowej z ich produktami szarga dobre imię firmy.

W Internecie obok spamu funkcjonują jeszcze inne nazwy na określenie tego zjawiska. Oficjalna nazwa to Unsolicited Comercial Email (niechciana poczta komercyjna), w skrócie UCE. Równie popularna jest nazwa „junk mail", czyli śmieciowa poczta. Spam może mieć kilka różnych postaci. Koalicja Przeciwko Niechcianym Przesyłkom Reklamowym CAUCE (http://www.cauce.org/) rozróżnia kilka jego rodzajów: łańcuszki szczęścia, finansowe piramidy, reklamy stron z pornografią, oferty kupna akcji, różne cudowne eliksiry upiększające oraz oferty kupna pirackiego oprogramowania.

Specyficzną formą spamu są tak zwane Urban Legends. Są to wszelkiego rodzaju sensacyjne historyjki, które udają autentyczne opowieści. Na stronie http://www.ulrc.com.au/ znajdziesz tysiące takich historyjek.

Spam Recycling Center ma swoją stronę pod adresem www.spamrecycle.com. Jest to miejsce, które zawodowo zajmuje się walką ze spamem

Dlaczego ludzie spamują?

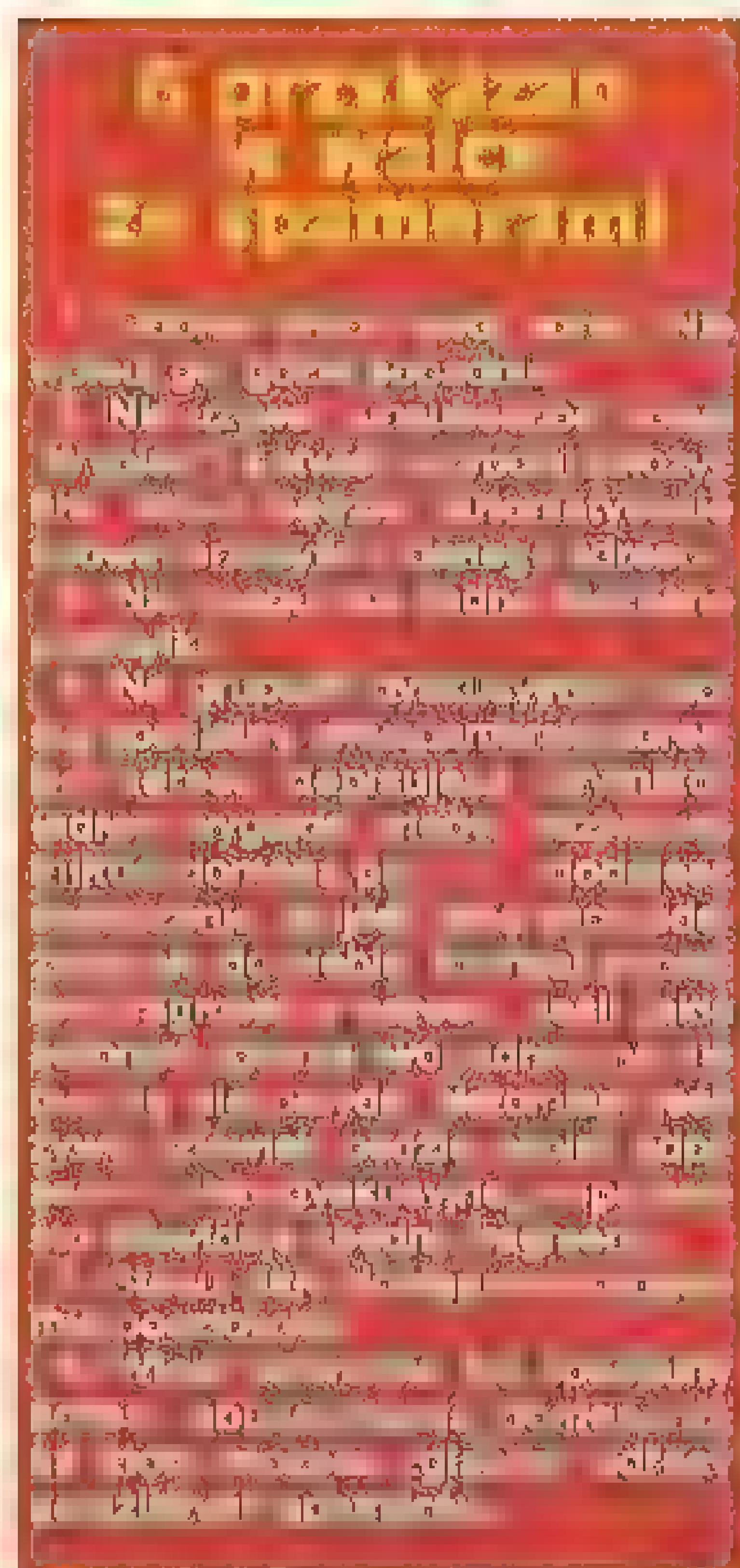
Odpowiedź jest banalnie prosta. Spam jest bardzo tani. Firma, która chciałaby wysłać milion zwykłych listów z reklamą swoich produktów straciłaby majątek i pewnie musiałaby zwinąć interes. Natomiast wysłanie miliona e-maili to kwestia wciśnięcia jednego przycisku.

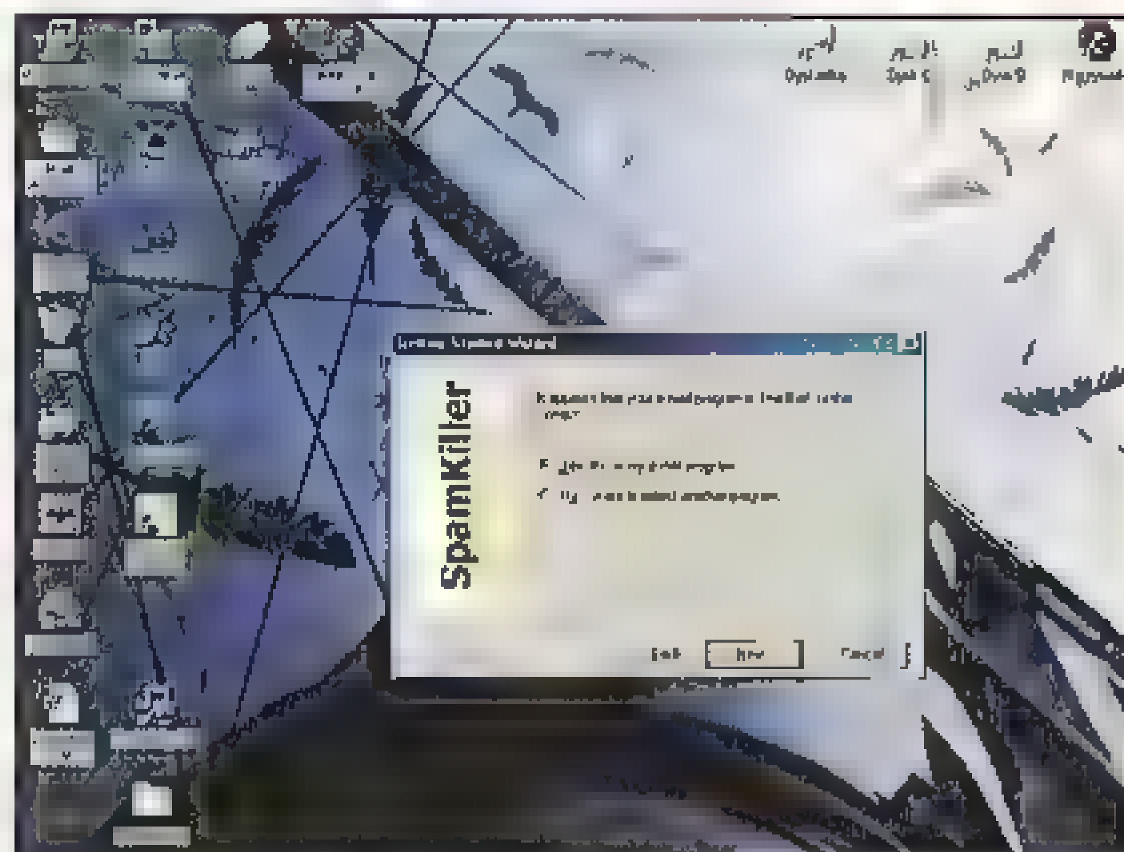
W Sieci istnieje wiele firm zajmujących się tylko i wyłącznie pozyskiwaniem nowych adresów do swoich baz danych. Można to robić na wiele sposobów. Najpopularniejsze i najskuteczniejsze są specjalne programu, które przeczesują serwery i wyłuskują adresy ze wszystkich plików, które

Strona http://combat.uxn.com pomoże ci zidentyfikować prawdziwy adres spamera, a wtedy możesz zmusić go do zaprzestania swej działalności

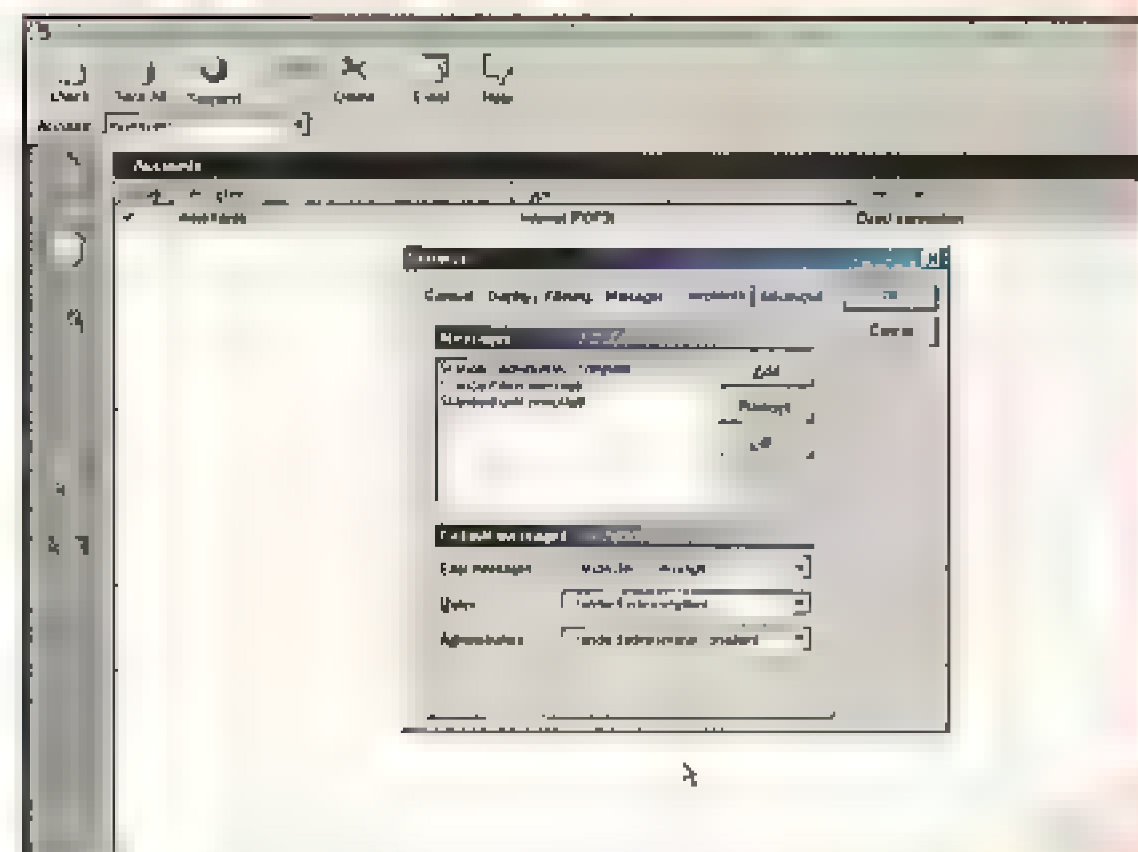
tam się znajdują. Programy poszukują małpki (@) i kopiują otaczające ją znaki. Z jednego serwera można zdobyć do kilku milionów adresów.

Same adresy to nie wszystko. Kolejnym etapem w konstruowaniu bazy danych potencjalnych ofiar spamerstwa jest ich weryfikacja. W Sieci istnieje wiele martwych skrzynek, z których nikt nie korzysta. Te adresy należy odsiać. W tym celu wysyła się kontrolną wiadomość. Na takie wabiki wielu internautów daje się nabrać. Naciskasz „Wypisz" i myślisz, że od tej pory będziesz miał spokój. Nic bardziej mylnego. Teraz dopiero się zacznie. To, że odpisałeś na e-mail mówi o tobie bardzo wiele. Po pierwsze, upewniłeś spamera, że adres jest aktualny, twoja skrzynka działa i można tu wysyłać kolejne przesyłki. Po drugie, dałeś do zrozumienia, że przeczytałeś wiadomość, a o to przecież spamerom chodzi. Po trzecie, udowodniłeś, że umiesz posługiwać się Internetem i skoro tak łatwo przyszło ci kliknąć na link „Wypisz", to być może w przyszłości nie będziesz miał oporów przed kliknięciem na przycisk „Kup".





SpamKiller to bardzo sprytny program, który pomoże ci skutecznie bronić się przed sieciowymi spamerami



Jeżeli nie jesteś zainteresowany spamowymi ofertami, wystarczy założyć odpowiednie blokady

Spamerzy stosują również inne perfidne metody. Niemal regułą stało się opatrywanie spamu zastrzeżeniem „To nie jest spam". Jeśli przychodzi do ciebie wiadomość od nieznanego nadawcy i w temacie jest napisane, że to nie jest spam, to prawie na pewno jest to jednak spam i możesz od razu wyrzucić list do kosza.

Inna metoda to opatrywanie listu dopiskiem „Pilne". Najczęściej, ktoś w ten sposób chce pilnie wyciągnąć od ciebie pieniądze, a trzeba dodać, że naiwnych nie brakuje.

Walka z wiatrakami

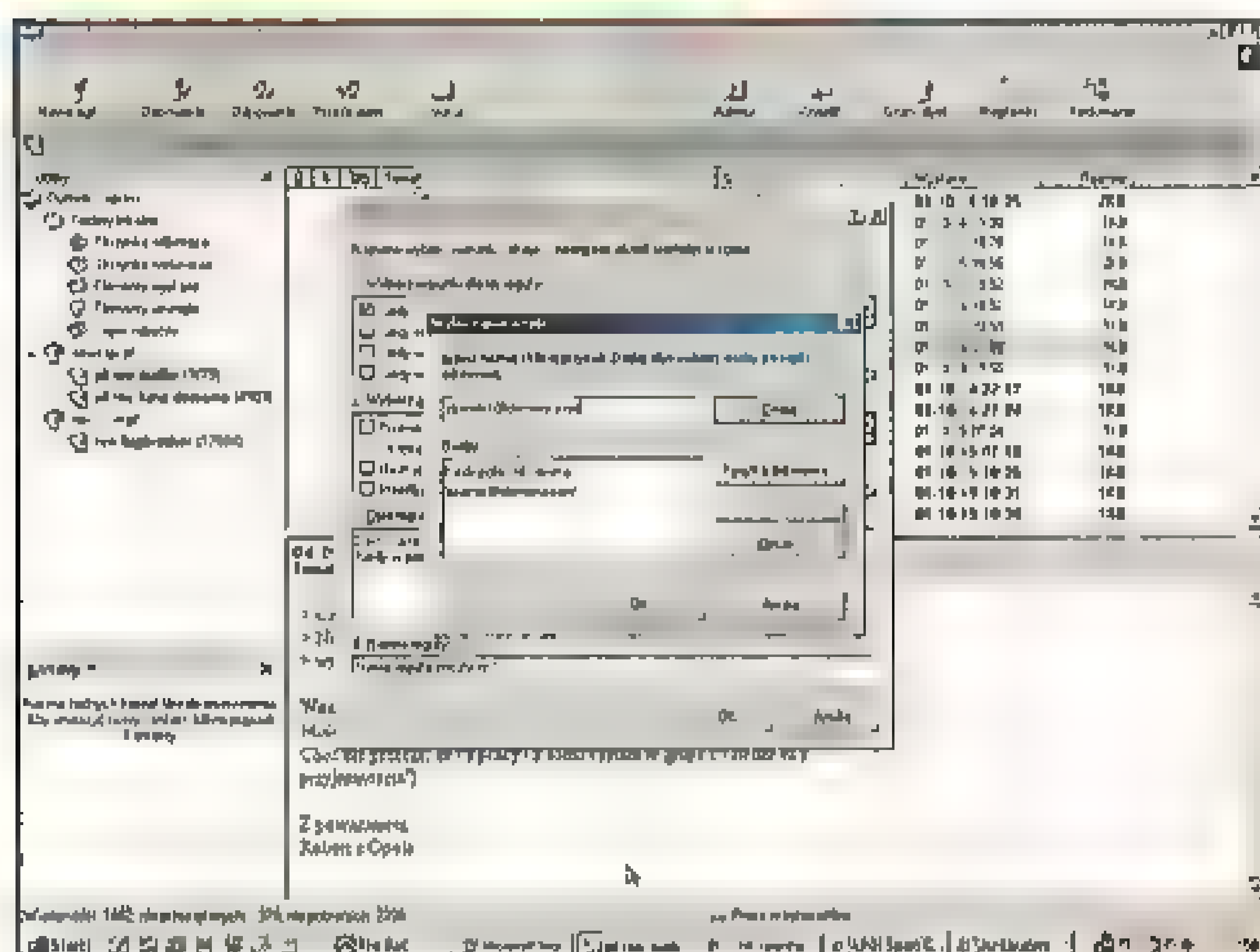
Na szczęście ze spamem można walczyć, chociaż jest to walka bardzo trudna. W Sieci działa wiele organizacji zajmujących się zwalczaniem tego typu działalności. Do najbardziej znanych należy http://www.spamhaus.org. Na stronie znajdziesz wiele porad, jak walczyć z niechcianą pocztą, oraz listę największych dostawców usług internetowych, którzy wspierają spamerów.

Na stronie serwisu Spam Combat (http://combat.uxn.com/) możesz spróbować zidentyfikować prawdziwy adres nadawcy i wtedy zablokować dostęp do swojej skrzynki przesyłkom z tego serwera.

Skuteczne filtry

Dobrym sposobem na zablokowanie niechcianej poczty jest stosowanie filtrów dostępnych w wielu programach pocztowych. W Outlook Expressie opcja ta nazywa się „Reguły wiadomości" i dostępna jest w menu „Narzędzia". Po otworzeniu kreatora możesz wpisać nazwę nadawcy niechcianych przesyłek i zadecydować, co zrobić z takim listem.

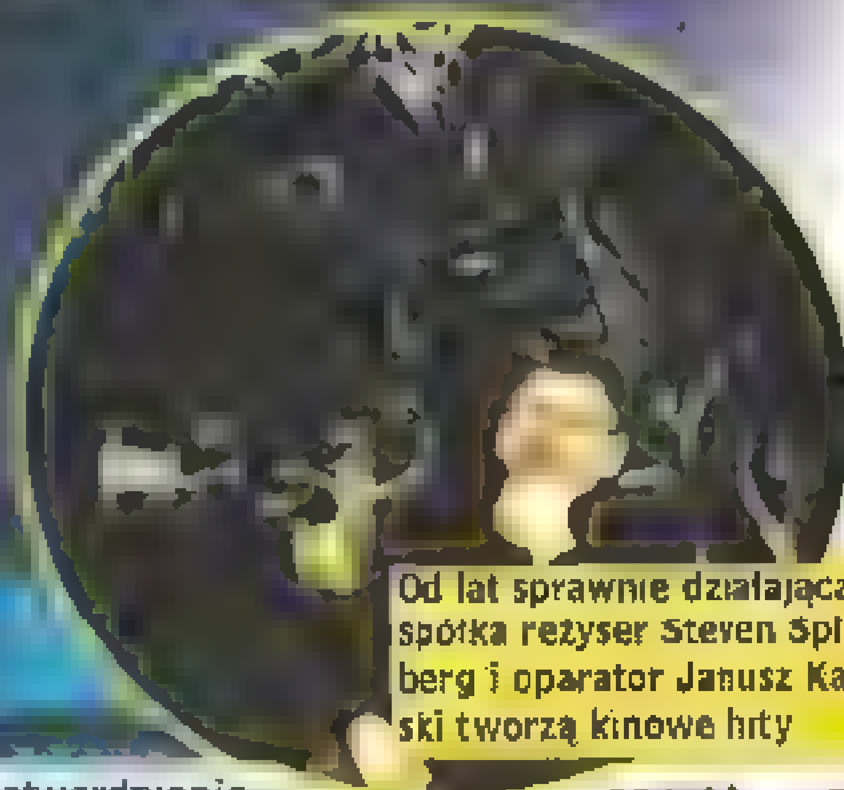
Bardziej zaawansowane opcje filtrowania mają specjalne programy antyspamerskie. Bardzo ciekawą aplikacją jest Spam Killer (http://www.spamkiller.com). Jest to bardzo sprytne narzędzie, które analizuje treść e-maila i znajduje słowa najczęściej używane przez spamerów. Spam Killer potrafi zidentyfikować prawdziwy adres nadawcy, co bardzo ułatwia walkę z takim delikwentem.

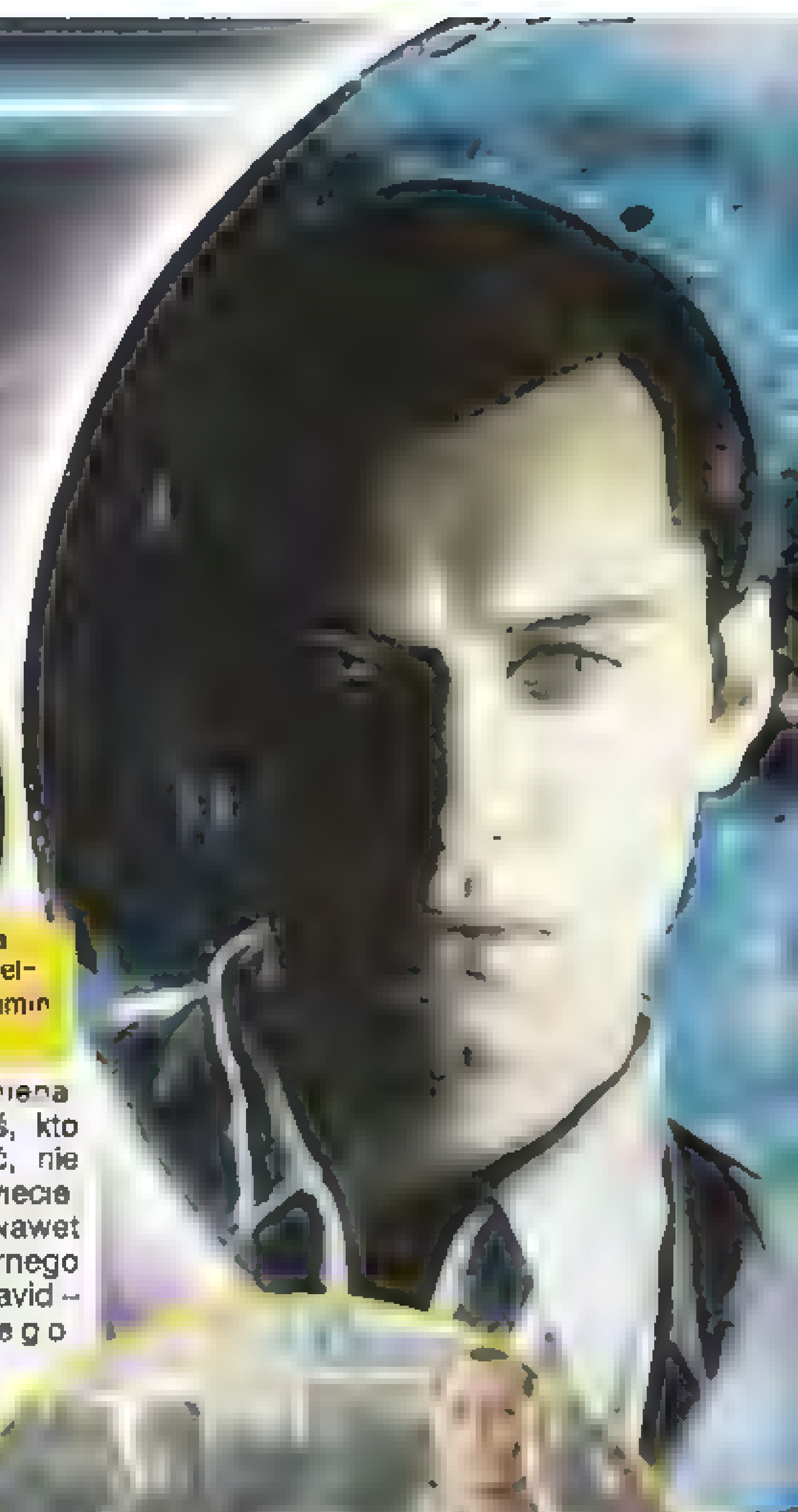


W Outlook Express możesz ustalić listę adresów, z których wiadomości nie chcesz odbierać

A.I.

Wyobraź sobie, że twój przeciwnik w HALF-LIFE nagle rzuca broń na ziemię i z okrzykiem „Mamo! Koc... cię!" rzuca ci się w ramio... Jakbyś się wówczas po...


Od lat sprawnie działająca spółka reżyser Steven Spielberg i operator Janusz Kamiński tworzą kinowe hity



Steven Spielberg, znany w każdej piaskownicy jako przyszywany tatuś płaskogłowego E.T., dorósł ostatnio i zmężniał jego nieograniczoną fantazję, zaludnianą dotąd przez bohaterów obrazów czysto rozrywkowych („Park Jurajski", „Hook"), coraz skuteczniej pacyfikują ludzie poważni, dzięki czemu powstają filmy, które nie są tanią rozrywką, ale stawiają poważne pytania („Szeregowiec Ryan", „Amistad", „Lista Schindlera").

Bohater „A.I.", David, nie jest ani pierwszym trupem na Marsie, ani chorą na stwardnienie mięśni twarzy dziewczynką, zbierającą dusze ukryte w zwierzątkach i kwiatkach. To mechadziecko, sztuczny siedmiolatek o twarzy Haleya Joela Osmenta („Szósty zmysł"). Odpowiednio zaprogramowany, zaczyna darzyć opiekunów prawdziwą miłością.

Pierwszy, prototypowy model Davida trafia do rodziny Swintonów, których syn – Martin – zachorował na nieuleczalną chorobę i został poddany hibernacji. Początkowo mechadziecko nie zyskuje akceptacji opiekunów. Z czasem jednak jego nowa mama zaczyna je kochać. Tę sielankę przerywa powrót Martina, który cudem wyzdrowiał. Chłopcy zaczynają rywalizować o względy matki. Kierowany miłością i strachem mechadzieciak sprawia kłopoty, ...dy przez jego nieuwagę Mar... o mały włos nie utonął. ...ństwo Swinton postanawia... wyrzucić Davida na śmietnik... co stanowi początek ...go wielkiej podróży do miejsca, w którym żyje Błękitna Wróżka. Kobieta, która niegdyś zamieniła Pinokia w prawdziwego chłopca.

Film stawia wiele pytań, dotyczące znaczenia słowa ... Przedstawiony w „A.I." świat przyszłości pełen jest cyborgów, które od ludzi różnią się jedynie tym, że nie umieją kochać, a ból traktują z matematycznym polotem. Dlatego właśnie powstaje David, pierwszy robot będący na pozór idealną kopią homo sapiens. Spielberg stawia jednak smutną tezę, iż to nie miłość i strach ...ną czynią nas ludźmi, ...a przemieszane z nimi ...zawiść, nienawiść i okrucieństwo. Ktoś, kto umie kochać i szanować, nie przetrwałby długo w świecie, w jakim żyją ludzie. Nawet gdyby miał takiego wiernego przyjaciela, jakiego miał David – skomputeryzowanego supermisia Teddy'ego.

Historia filmu „A.I." jest tak skomplikowana jak jego tematyka. Stanley Kubrick, zmarły przed dwoma laty wybitny reżyser, zainteresował się historią sztucznego chłopca w latach 70. Wtedy też zaproponował jej sfilmowanie Spielbergowi. Przez następne 20 lat omawiali sceny z filmu i gesty aktorów.


...echadziecko David i jego dwaj towarzysze podróży – robot Joe oraz miś Teddy


Już za chwilę cała trójka poleci helikopterem do miasta na końcu świata, by odnaleźć Błękitną Wróżkę. Podwodny Nowy Jork robi naprawdę wielkie wrażenie

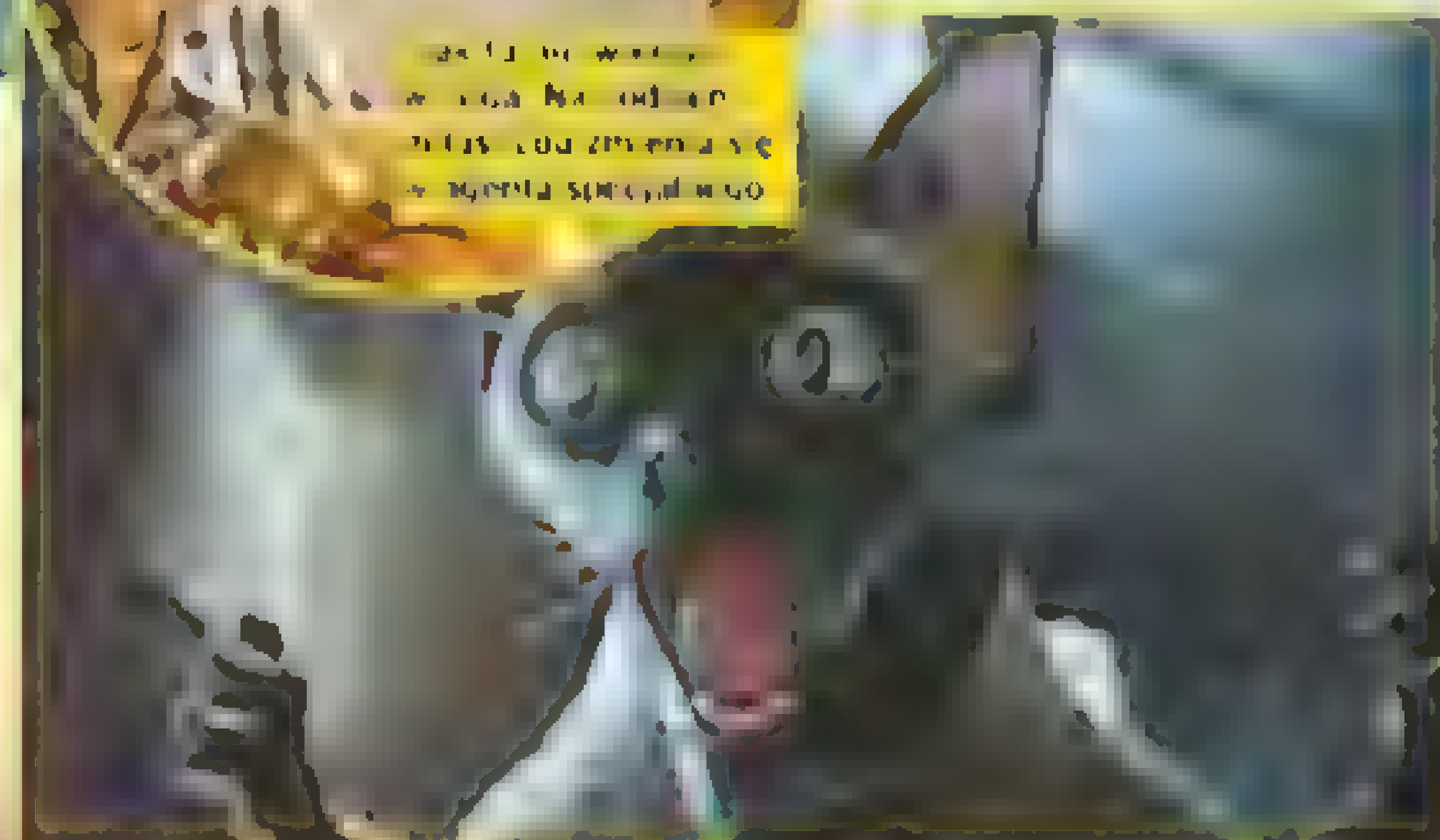
KOCIAKI, KŁOPOTY I PSY

Wojna trwa ... świata, ... jej ... głównymi aktor... ... kociak... i rozszczek...



Wojna między kotami i psami należy do najściślejszych tajemnic naszego świata. Zwierzęta uważają, że nie należy wciągać ludzi w operacje zbrojne. Nie wiadomo przecież, jak zareagowałby taki George W Bush, gdyby wiedział, że jego ukochany piesek jest utalentowanym generałem-weteranem, ma pod sobą kilkumilionową armię doskonale wyszkolonych szczekaczy, znających perfekcyjnie języki obce, jeżdżących samochodami z gracją Colina McRae i biegających „setkę" szybciej niż losowo wybrany właściciel butów Adidasa (nie mówiąc już o tych, którzy preferują Nike).





Gdy nie sk... ... nic ...

Ostatnio na froncie niewiele się dzieje. Od dziesięcioleci trwa bowiem międzyfutrzane zawieszenie broni, przerywane sporadycznymi incydentami w postaci pogoni jakiegoś psa-furiata za napotkanym na ulicy kotem. Ale spokój może w dzień zamienić się w chaos. Do władzy po stronie miauczących doszedł kot perski Tinkles. Ten chory umysłowo desperat nie zamierza honorować żadnych umów. Obozy treningowe rozsiane po całym świecie już tętnią od uderzeń kocich ciał o ziemię. Persy i syjamskie ćwiczą nie tylko salta, ale też obsługę komputerów oraz broni laserowej.

Czyżby więc miał nastąpić koniec rasy szczekaczy? Niezupełnie! El tami psi agenci wiedzą o przygotowaniach Tinklesa i robią wszystko, by do wojny nie dopuścić. Sęk w tym, że jeden z ważnych szczekaczy został ...zdymisjonowany, a jego miejsce zajął niedoświadczony żółtodziób – Lou. Czy mały zawadiaka pokaże Tinklesowi, gdzie raki (a wkrótce koty) zimują?

„Psy i koty" to wspaniała komedia familijna z efektami specjalnymi, przeznaczona dla młodszych miłośników kina i ich rodziców.

Twórcy filmu mieli kłopoty z zapanowaniem nad zwierzęcymi aktorami. Dziesiątki psów, kotów i ich treserzy tworzyli na planie taki harmider, że w pobliskich sklepach zabrakło stoperów do uszu. „W efekcie to, co widać na ekranie, tchnie realizmem" twierdzi jeden z producentów. Czy rzeczywiście? Odpowiedź na to pytanie czeka na ciebie w kinie.

WIELKI KONKURS ... PSY I KOTY



Oto wspaniała wiadomość ... pokaz filmu „Psy i koty". P... rozlosowania mamy 40 ... ariatu, podać nazwisko i ...

na pyt... wraz z ... POO-CHI, ... wystarczy odp... trony 64 ... Do wyg...

ZAPRASZAMY DO WSPÓLNEJ ZABAWY!

Tekst: Michał „Joe" Zacharzewski

Jednym zdaniem

Tańsze SDI

Osoby skazane na usługi krajowego monopolisty ucieszy informacja o niewielkiej obniżce cen dostępu do Sieci. Niestety, to nie TP S.A. zmieniła ceny. Po prostu zaczął obowiązywać 7% podatek VAT na połączenia z Siecią. Ale, jak zapowiadają szefowie firmy, już wkrótce ceny będą mogły maleć!

Klienci uciekają

Tegoroczne eksperymenty ze zmianami cen usług i abonamentu spowodowały, że kilkadziesiąt tysięcy abonentów Telekomunikacji Polskiej pozbyło się czym prędzej telefonów stacjonarnych. Najbardziej skorzystali na tym oczywiście operatorzy komórkowi, którzy z radością powitali nowych klientów. Krąży plotka, że TP S.A. zamierza się teraz skoncentrować na telefonii komórkowej, która przynosi większe zyski.

A w Japonii – UMTS

Jeden z największych operatorów telefonicznych w Japonii, firma NTT DoCoMo, uruchomiła pierwszą na świecie sieć telefonii komórkowej trzeciej generacji – UMTS. W wybranych miastach abonenci mogą już korzystać z przenośnych wideotelefonów!

Płonący [

Firma Compaq zdecydowała się na wymianę zasilaczy w około 1,5 mln notebooków. Okazało się, że urządzenia mogą się niebezpiecznie nagrzać, co grozi pożarem.

0-20... w Netii

Netia uruchomiła nowy numer dostępowy do Internetu. Wszyscy korzystający z usług firmy mogą wybrać 0-209267 i płacić około 25 groszy za impuls (3 minuty połączenia w godzinach szczytu, 6 minut poza oraz w weekendy). Nowa oferta ma być dostępna dla abonentów TP S.A., pod warunkiem, że firmy się dogadają (tzn. monopolista musi się zgodzić na ofertę Netii).

zybsze łąc

TP S.A. zamierza dwukrotnie zwiększyć przepustowość swoich łączy internetowych, łączących Polskę ze światem. Na razie uruchomiono dwa z nowych połączeń.

Firmy Sanyo Mavic oraz MediaBox opracowały nową technologię zabezpieczania płyt CD przed kopiowaniem. Nowy sposób uprzykrzania życia piratom nazywa się MacroPhage i powoduje zakłócanie przepływu informacji podczas nagrywania płyty. Japońskie firmy są bardzo zainteresowane nowym wynalazkiem – z powodu działalności piratów w sąsiednich Chinach i Tajwanie tracą ogromne pieniądze.

Złego dobre skutki

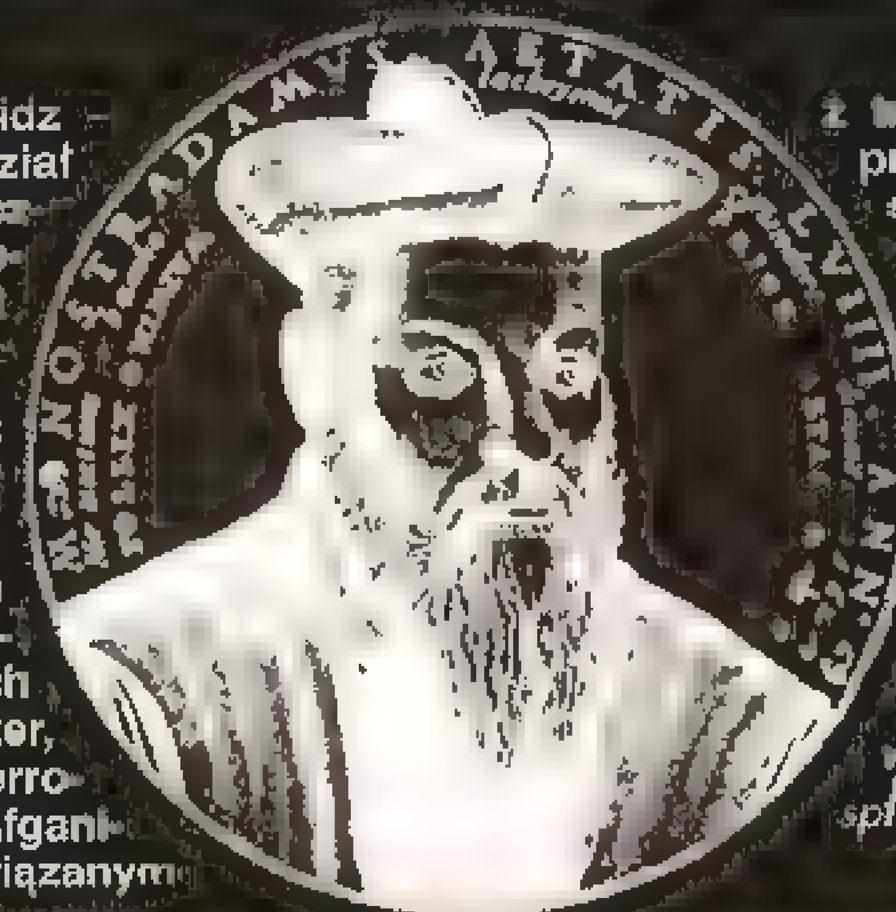
Specjaliści twierdzą, że wrześniowe ataki terrorystów w USA mogą spowodować... rozwój branży związanych z Internetem i nowymi technologiami. Już teraz wiele firm zapowiedziało wznowienie prac nad nowymi sposobami przesyłania danych i zabezpieczeniami.

Kobitki i Internet



Zawsze wydawało nam się, że surfowanie po Internecie jest domeną mężczyzn. Facet pracuje przy komputerze, a jego kobieta w tym czasie przygotowuje kolację albo drinka, wyprowadza na spacer psa lub dzieci – taki podział ról wydawał się nam oczywisty! Tymczasem okazało się, że panie rodem z USA odwiedzają Internet częściej niż mężczyźni! Na żeglugę po bezkresach Sieci przedstawicielki płci pięknej poświęcają średnio 12 godzin i 20 minut miesięcznie, a mężczyźni zaledwie 11 godzin. Jednak USA są zdecydowanym światowym wyjątkiem, gdyż w innych krajach aktywniejszymi internautami są faceci. Najlepiej widać to na przykładzie Hiszpanii, gdzie kobiety stanowią tylko 30 procent użytkowników Internetu!

Nostradamus wiedział?



Francuski pisarz i jasnowidz – Nostradamus – przewidział podobno atak terrorystyczny na World Trade Center. Dlatego też jego książki natychmiast po katastrofie zniknęły z nowojorskich księgarń. Ale również internauci bardzo zainteresowali się Nostradamusem. Tydzień po katastrofie najczęściej wpisywanym w wyszukiwarkach słowem był właśnie Nostradamus. Na następnych miejscach znalazły się: World Trade Center, Osama bin Laden, New York, terroryzm, flaga amerykańska oraz Afganistan. Pierwszym słowem nie związanym z tragedią był Dragonball (poprzednio na miejscu pierwszym), a za nim uplasowały się Big Brother i Whitney Houston. Oto tekst przepowiedni Nostradamusa:

„W mieście bożym uderzył wielki grzmot i chaos rozerwał dwóch braci. Choć twierdza się utrzyma, podda się wielki przywódca. Trzecia wojna światowa wybuchnie, gdy spłonie wielkie miasto"

PÓŁKLAWIATURA




Mało znana u nas firma Matias Corporation zaprojektowała dosyć oryginalną klawiaturę „Half Keyboard x2". Urządzenie to spełnia funkcję swojego tradycyjnego odpowiednika, choć wygląda... co najmniej dziwacznie. HKx2 składa się z dwóch połówek zwykłej klawiatury, każda dla jednej ręki. Obie części można też „zamontować" na przegubie użytkownika, dostępna jest też wersja jednoczęściowa dla komputerów przenośnych. Jak twierdzą autorzy, nowy wynalazek pozwala np. pisać bez konieczności odrywania ręki od myszki, co zwłaszcza może się przydać grafikom, twórcom stron WWW czy osobom edytującym teksty. Również posiadacze przenośnych komputerków powinni być zadowoleni – teraz obsługa tych gadżetów powinna być łatwiejsza. Koszt nowej klawiatury wyniesie około 400 zł, co naszym zdaniem jest kwotą dosyć dużą. Jak na pół klawiatury oczywiście...

Trudne jest życie wynalazcy. Potencjalni użytkownicy nowej klawiatury w osobach działu graficznego CLICK! stwierdzili: „Praca z czymś takim musi być koszmarem..."

Nokia Game

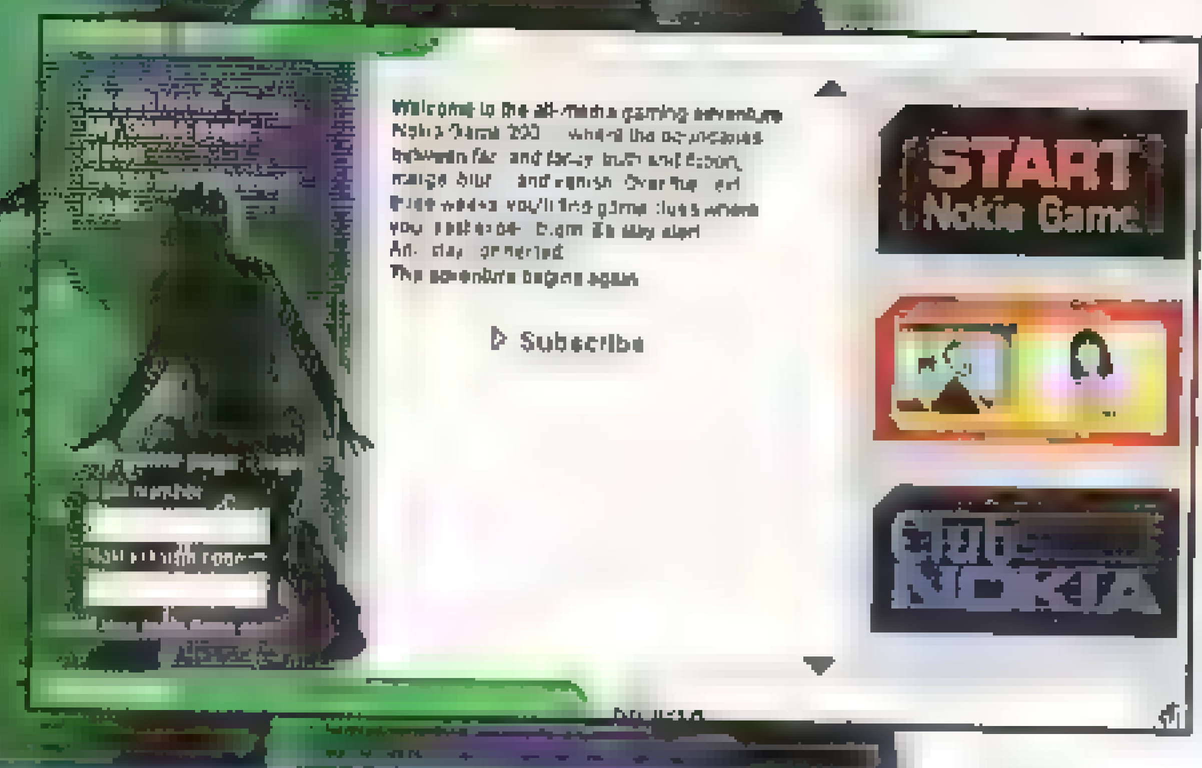
About Nokia Game
My Game page
News
Press and partners
Press information
Partners
Help

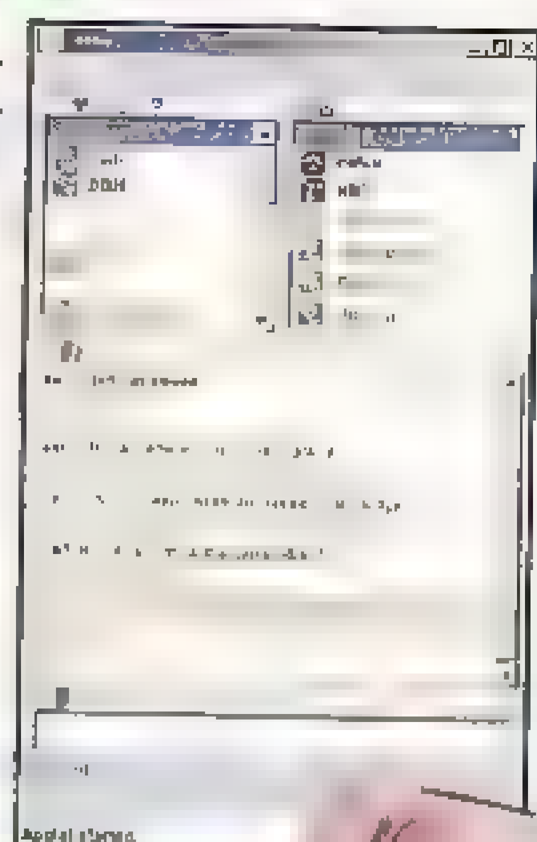
NOKIA GAME

Już 4 listopada rusza trzecia edycja multimedialnej gry przygodowej, zorganizowanej przez fińskiego producenta telefonów komórkowych – firmę Nokia. Zapisy trwają od 4 października do 3 listopada 2001 roku.

Nokia Game 2001 to interaktywna, multimedialna gra przygodowa, dostępna od 4 do 23 listopada w 28 krajach Europy i Bliskiego Wschodu. Wcielisz się w niej w głównego bohatera, uwikłanego w tajemniczą historię. Wiadomości SMS, e-maile, krótkie filmy telewizyjne, strony internetowe, ogłoszenia radiowe i prasowe dostarczą ci wskazówek, niezbędnych do rozwiązywania zadań. Przykładowy dzień? Dostajesz SMS-a o treści: „Włącz telewizor dzisiaj o 21:00 na kanale XX". Wykonujesz polecenie. Oglądasz 5-minutowy film. Ktoś skrada się do czyjegoś mieszkania. Podchodzi do drzwi. Obraz staje się czarny. Słychać krzyk kobiety. Na ekranie pojawia się adres: www.nokiagame.com. Dopadasz do komputera i łączysz się z Internetem. Tysiące pytań i domysłów, brak odpowiedzi. A na stronie gry trwa dyskusja osób, które też obejrzały film.







Za każde poprawnie rozwiązane zadanie gracz dostaje punkty. Ci, którzy zdobędą największą liczbę punktów, zyskują prawo do uczestnictwa w Wielkim Finale. W trakcie trwania gry będzie można poznać wyniki punktowe – zostaną one zamieszczone na specjalnie w tym celu skonstruowanej stronie internetowej. Na zakończenie gry 50 najlepszych zawodników otrzyma od firmy Nokia wspaniałe nagrody.

Uczestnictwo w Nokia Game jest bezpłatne. Trzeba tylko mieć dostęp do Internetu, własny adres poczty elektronicznej oraz telefon komórkowy, by móc odbierać SMS-y. Rejestracji dokonuje się na stronie internetowej http://www.nokiagame.com. Nie ma limitu wiekowego, ale osoby poniżej 18 roku życia muszą uzyskać pozwolenie rodziców lub opiekuna na przystąpienie do gry. Czy warto? W ubiegłym roku Nokia Game połączyła ponad 500 000 osób w ponad 20 krajach.

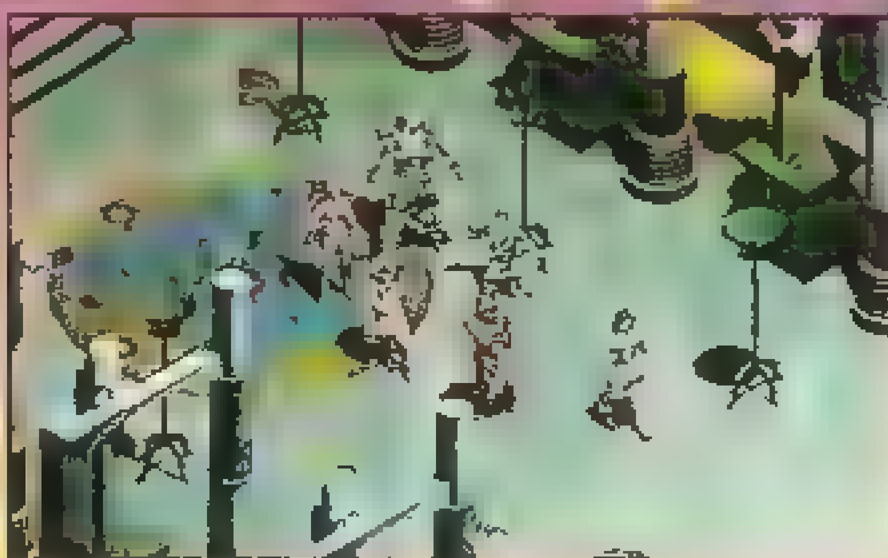
Hakerzy za kraty

Terrorystyczny atak muzułmańskich fanatyków na USA wywołał kolejną dyskusję na temat praw człowieka. Wielu polityków sądzi, że nadszedł czas, aby poważnie je ograniczyć i wprowadzić surowe kary dla wszelkiego rodzaju kryminalistów. Prokurator Generalny USA John Ashcroft (na zdjęciu) zaproponował przyjęcie dokumentu o nazwie ATA (Anti-terrorism Act). W razie zaakceptowania nowych przepisów hakerzy mogliby trafiać do więzienia, nawet z wyrokami dożywocia! W dodatku nie istniałaby dla nich możliwość złagodzenia wyroku oraz zrezygnowano by z zasady, że „prawo nie działa wstecz", co umożliwiłoby ukaranie hakerów, którzy do tej pory uniknęli wyroku. Jako terrorystów ścigano by również osoby, które udzieliły hakerom jakiejkolwiek pomocy, a skazani musieliby oddawać swe próbki DNA do specjalnej bazy danych.



Nagroda za błędy?

Pod koniec września w USA rekordy sprzedaży biła gra RPG POOL OF RADIANCE. Dopiero na drugim miejscach uplasowały się takie bestsellery, jak THE SIMS, DIABLO II: LoD, OPERATION FLASHPOINT oraz RED FACTION. Wyniki te są o tyle interesujące, że PoR osiągnęła taką sprzedaż, pomimo powszechnie znanych i szeroko komentowanych w Sieci błędów znacznie utrudniających zabawę.









Jednym zdaniem

Oszczędny X-Box

Nowa konsola Microsoftu, X-Box, będzie wyposażona w mniejszy niż zapowiadano wcześniej dysk twardy. Przedstawiciele firmy potwierdzili, że na X-twardzielu zmieści się 8GB danych (zamiast zapowiadanych 10). Nie jest to szokująca wielkość. Niestety, firma nie wyjaśniła, jaki jest powód tych zmian... Kolejną nowością będzie też specjalna blokada pozwalająca rodzicom kontrolować, jakie gry uruchamiają ich pociechy. Wszystko, aby „chronić odbiorcę przed nieodpowiednimi treściami". My proponujemy jeszcze jedną blokadę: przed ekranem „System halted".

AMD wyjaśnia...

Konkurent Intela przedstawił ceny swoich najnowszych procesorów. Athlon XP 1500+ (z zegarem 1.33GHz) ma kosztować 130 dolarów, a Athlon XP 1800+ (1.5 GHz) około 252 dolary. Jednocześnie AMD stwierdził, że nowe oznaczenie nie jest porównaniem do produktów Intela, ale do... starszych modeli Athlona.

Do ERY bez TP S.A.

Polska Telefonia Cyfrowa zaoferowała firmom posiadającym co najmniej 10 aktywnych kart SIM Ery nową usługę – Bramka GSM. Po zamontowaniu specjalnego urządzenia w firmowej centralce telefonicznej wszystkie rozmowy na komórki są kierowane bez pośrednictwa operatorów stacjonarnych. Dzięki temu znacząco spadają koszty połączeń. Gdyby tak ktoś zaoferował podobną usługę dla polskich internautów...

Co mówią liczby?

Prawie każdy portal internetowy uszczęśliwia odwiedzających wszelkiego typu ankietami. Poniżej prezentujemy wyniki najciekawszych naszym zdaniem badań.

JAKIEJ PRZEGLĄDARKI UŻYWASZ?	
Internet Explorer	85%
Opera	6%
Netscape Navigator	5%
Inna	4%

CZY MASZ FILMY W FORMACIE DIVX?	
Oczywiście	87%
Nie, bo wolę DVD	7%
A co to DivX?	4%
Nie, to nielegalne!	2%

JAKI PROCESOR KUPIŁBYŚ NAJCHĘTNIEJ?	
Duron	40%
Athlon	31%
Pentium III	14%
Celeron	8%
Pentium 4	8%

JAK ŁĄCZYSZ SIĘ Z INTERNETEM?	
Przez modem	53%
Łącze stałe	21%
SDI	16%
Sieć telewizji kablowej	4%
ISDN	4%
Satelitę	1%
Inną metodą	1%

Jak widać, statystyczny użytkownik marzy o Duronie, a na codzień łączy się z Siecią modemem i ściąga Internet Explorerem filmy w formacie DivX...

Cudeńko Nokii

P[illegible] Nokii [illegible] prawdziwym potentatem w branży telefonii komórkowej. W tej chwili na rynku pokazał się nowy model Nokii, oznaczony symbolem 5510. Telefon ten został wyposażony [illegible]



jest on tele[illegible] śnie, ale czym? A oto, co możesz robić z pomocą nowej [illegible] w formacie MP3 [illegible]

FBI walczy z wirusami

Federal Bureau of Investigation (FBI) to amerykańska agencja rządowa, zajmująca się kwestiami bezpieczeństwa wewnętrznego (i śledzeniem UFO, tak jak robią to Scully i Mulder z serialu „X-files"!). W związku z rozwojem techniki komputerowej przed FBI pojawiły się nowe wyzwania. W tej chwili specjaliści z amerykańskiej agencji pracują nad opracowaniem uniwersalnego zabezpieczenia, które chroniłoby przed wszystkimi wirusami komputerowymi. Zadanie naukowców współpracujących z FBI polegać będzie na odnajdywaniu i naprawianiu błędów w programach, zanim znajdą i wykorzystają je hakerzy. Bowiem, jak pokazało doświadczenie, większość wirusów może funkcjonować tylko dlatego, że programiści z firm komputerowych niechlujnie wykonywali swoją robotę.



Tekst: Jacek „Randall" Piekara, R.J. „Yackoo!"; Zdjęcia: Nokia

FUN

Do góry nogami

Jak donoszą agencje prasowe, w Little Rock (California, USA) odbyła się demonstracja przeciwko firmom AMD i Intel. Powodem protestu były... najnowsze procesory obydwu korporacji. Protestujący zażądali natychmiastowego wstrzymania prac nad jeszcze szybszymi układami. Według nich w obecnej chwili nawet najszybszy procesor staje się przestarzały już dwa miesiące po zakupie, co jest powodem stresów u kupujących...



Kierownictwo Amerykańskiej Agencji Kosmicznej NASA zakazało swoim pracownikom używania komputerów wyposażonych w tzw. „tanie procesory". Powodem takiej decyzji był wypadek, jaki wydarzył się podczas jednego ze spotkań z dziennikarzami. Podczas publicznej prezentacji założeń wyprawy na Marsa komputer w wyniku błędu procesora poinformował zebranych, że optymalna trasa lotu prowadzi przez słońce.



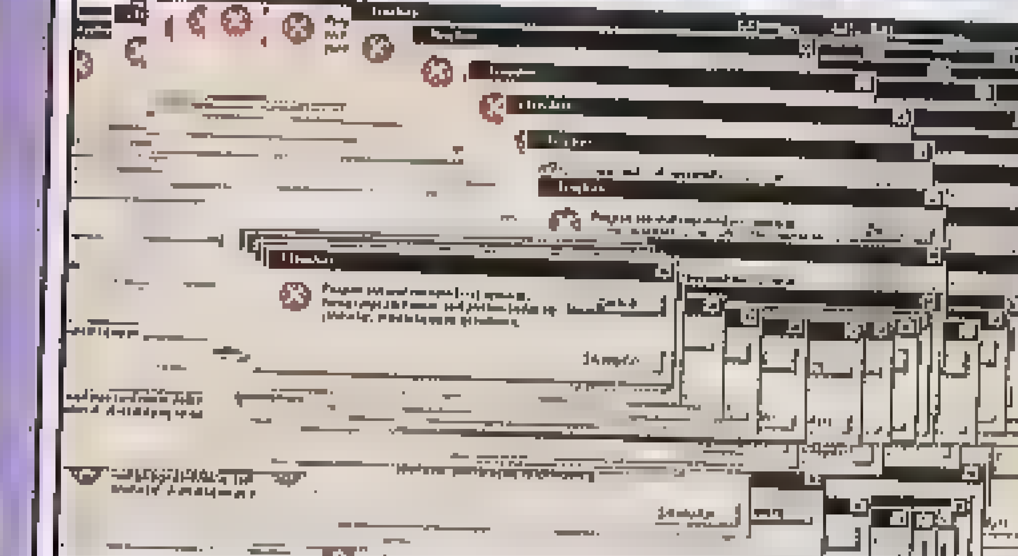
Naukowcy z Finlandii jednomyślnie stwierdzili, że telefony komórkowe są zupełnie nieszkodliwe! Jest tylko jeden warunek: muszą być wyłączone...

NADESŁANE E-MAILEM



[illegible]

to tylko awaria...



My naprawdę nie mamy za złe programistom „pewnej" firmy że robią „pewne" programy... A oto, co spotkało naszego redakcyjnego kolegę!

Alone In The Dark w kinie?

Zgodnie z ostatnimi trendami szykuje [illegible] kolejna ekranizacja gry [illegible] Studio Dimension [illegible] „Krzyku") ma zam[illegible] oparty na przygo[illegible] zna-nych [illegible] ALONE IN [illegible] będzie się najp[illegible] opierał na ostatniej cz[illegible] NIGHTMARE. O ile nak[illegible] samego horroru nie jest sztuką, przed producentami stoi trudne zadanie stworzenia obrazu godnego kultowej gry komputerowej. Jak na razie rzadko się to filmowcom udawało, ale jesteśmy dobrej myśli.





220-woltowy Internet bliżej niż sądzicie?

Megatexty!

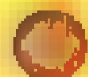
Masz automatyczną sekretarkę? Nie wiesz, jakie powitanie na niej nagrać? A może chcesz zmienić komunikat w poczcie głosowej? Skorzystaj z naszych propozycji...



„Tu automatyczna sekretarka numeru 234-234. Niestety, nikt nie może teraz odebrać twojego telefonu. Mógłbyś za to nagrać wiadmość... ale nie chce mi się jej zapisać. Do widzenia!"



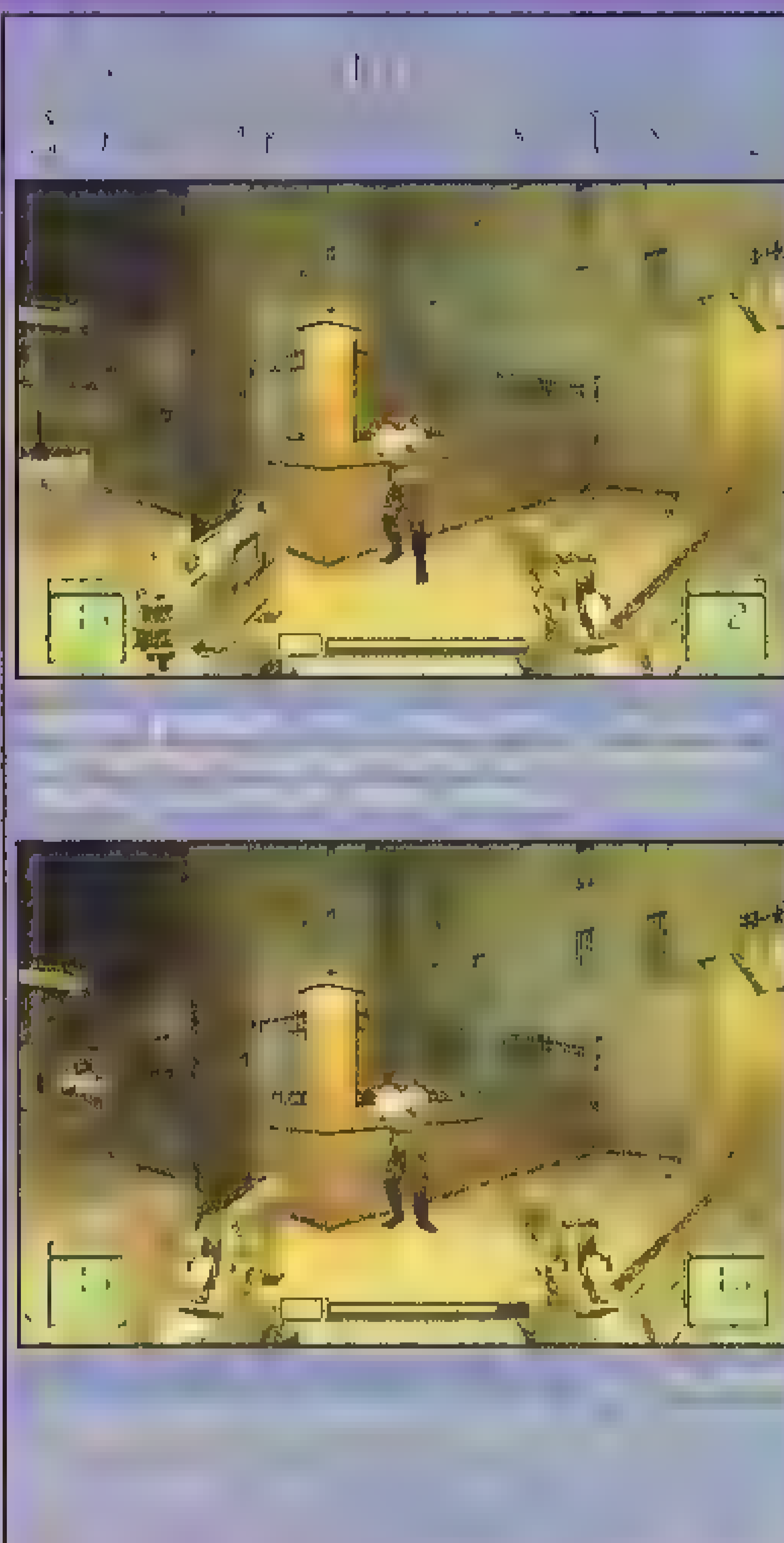
„Cześć! Nikogo teraz nie ma w domu, ale jak zostawisz wiadomość, to na pewno ktoś oddzwoni. Teraz poczekaj na sygnał... Ale moment, czy jesteś pewien, że chcesz zostawić wiadomość? Tak, no to jeszcze moment... Zaraz, zaczekaj! Czy wiesz, że 76% użytkowników nie odsłuchuje zostawionych wiadomości? Ale mimo to, jeśli chcesz, to zostaw wiadomość... Zaraz usłyszysz sygnał... Piiiiii... Moment, żartowałam... To dopiero teraz... Piiiiii..."



„Tu poczta głosowa numeru 532-234. Nie masz co zostawiać wiadomości, bo i tak nikt jej nie odsłucha. Cześć!"



„Dodzwoniłeś się pod numer... Ehr... Grr... Numer... Numer... Eee, co to za numer?"



SZÓSTEGO GRUDNIA WSZYSCY TO ZOBACZĄ

reklama

ludzie listy piszą...

Jedynie z Clickiem! każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką 10 zł! Wysyłka gratis!

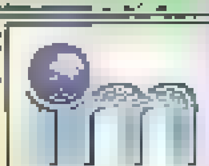
Sting	~~79 zł~~	69 zł
Alien Nations 2	~~99 zł~~	89 zł

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon! I wyślesz ją na adres: Wirtualny Świat, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy Wirtualny Świat oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

CLICK! 22/2001

Dzięki Clickowi! możesz kupić TANIEJ wiele doskonałych gier firmy
IM GROUP



Za każdą grę, której dystrybutorem jest IM GROUP, zapłacisz 5% taniej! Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – GRATIS! Jeśli masz pytania, dzwoń: (0-22) 832-54-31.

CLICK! 22/2001

Kupuj z Clickiem! Teraz każdy zamawiający otrzyma w prezencie podkładki pod mysz komputerową. TOPWARE poleca gry w polskiej wersji językowej.

JACK ORLANDO: DIRECTOR'S CUT – 29,95 zł
TOON CAR – 19,95 zł
WORLD WAR III – 79 zł

Wyślij do nas zamówienie na kartce pocztowej – koniecznie naklej kupon, podaj tytuły zamawianych gier oraz swój adres. Przy zamówieniu powyżej 50 zł, WYSYŁKA GRATIS!!! W przeciwnym razie koszty wysyłki (8 zł) pokrywa kupujący. Nasz adres: TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała tel. (0-33) 813-03-16.

CLICK! 22/2001

WIELKA PROMOCJA!
Z Clickiem! możesz kupić wszystkie gry firmy PLAY IT 10 % taniej!
Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: OPM Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka gier GRATIS!

CLICK! 22/2001



„Łacina" w Clicku!

Jak pewnie wiecie, piszę do Was po raz szósty. Mam, jak zwykle, kilka pytań. Powiedzieliście, że będzie Kalendarz Clicka! na rok 2002. Chciałabym się dowiedzieć, czy zostanie dołączona do niego płyta? Zauważyłam też, że w artykule o grze „Arcanum" Pan „Randall" użył kilku niezbyt ładnych słów. Nie żebym była jakaś porządnicka, bo czasem troszeczkę brzydsze mi się wymykają, ale wiem, że Clicka! czytają dzieci mające nawet 6 lat! Nie chcę, aby w przyszłości, kiedy będę starsza, takie brzdące, idąc ulicą, co chwila używały „łaciny".

Kamila

Kalendarz 2002 jest w tej chwili przygotowywany i oczywiście dołączymy do niego płytę, na której znajdziesz mnóstwo atrakcyjnych programów. Co do recenzji Arcanum, to próbowałem odszukać w niej jakieś brzydkie wyrażenia, ale poza słowami „kretyn", „wkurzający" oraz „głupi" nie znalazłem nic, co mogłoby obrażać czyjekolwiek uczucia. Chyba, że za takie słowo uznać „hot dog", no ale nie możemy odpowiadać za wybujałą wyobraźnię Czytelników! A poza wszystkim, nie wydaje mi się, by Clicka czytali sześciolatkowie. Ale oczywiście postaramy się dbać także i o tę stronę naszej gazety.



Mam problem

Ludzie, mam problem. Kupiłem kartę sieciową Ethernet Adapter 10/100 BNC. Sieć działa extra, ale system uruchamia się dwa razy dłużej, a Windows nie chce się zamykać poprawnie.
Zrobiłem format i na nowo zainstalowałem Win '98 SE i sieciówkę, ale nie pomogło. Dopiero kiedy usunąłem sterowniki do sieciówki, to komputer hulał poprawnie. Wszystko było ok, ale nie było Sieci. I co robić?

Stach

Ponieważ trudne problemy rozwiązujemy natychmiast, a rozwikłanie niemożliwych zajmuje nam chwilę, więc zgłosiłeś się pod dobry adres. Po wnikliwym przeanalizowaniu problemu (przy okazji, czemu nie piszesz, jakiej firmy to karta?) stwierdzamy, że:
1) Koniecznie musisz zaktualizować sterowniki do karty. Pomoże to na 90%
2) System Windows po dodaniu karty sieciowej ma prawo wariować – pretensje do pana Gatesa.



Harry P. i my

Kiedy wyjdzie gra Harry Potter? Przy okazji: czy moglibyście zrobić krążek CD-ROM poświęcony waszej redakcji, temu jak powstał CLICK!, jak się poznaliście i całą resztą o Was. Na przykład zdjęcia redaktorów.

Łukasz

Z grami jest jak z kobietami. Czekasz, czekasz, a ona się nie pojawia, tylko ciągle dzwoni, że właśnie jest w drodze. Widziałem już tyle niesamowitych opóźnień gier, że wolę nie odpowiadać kategorycznie na tego typu pytania. Więc odpowiadam ostrożnie: Harry Potter być może pojawi się na początku przyszłego roku. Jeśli chodzi o historię Clicka, to do świątecznego numeru planujemy fotoreportaż, mówiący o tym, w jaki sposób przygotowujemy numer pisma. Natomiast nie sądzę, abyś chciał wiedzieć, jak poznałem Froggera i gdzie to spotkanie się odbyło. Chyba, że skończyłeś 18 lat i masz bardzo silne nerwy!



Mam problem [2]

Nie mogę normalnie uruchomić kompa. Aby napisać ten list, resetowałem go dwadzieścia trzy razy! Zawsze pojawia się uroczy niebieski ekranik z napisem „Błąd ochrony Windows. Należy ponownie uruchomić komputer". Pojawia się on też zawsze, kiedy gaszę kompa. Niekiedy pojawia się info, że błąd spowodowany jest urządzeniem NAVAP. A teraz po-

Kupiłem oryginał... po raz drugi

Ostatnio w naszej poczcie pojawiły się listy z prośbą o pomoc. Otóż kilka osób kupiło „oryginalne" gry, które niezbyt chciały działać. Do tego sprzedawcy zapewniali, że wystarczy jedynie użyć załączonego „cracka", aby wszystko działało. No i oczywiście nic nie działało.

Drodzy czytelnicy! Przypominamy, że oryginalne wersje gier nie potrzebują żadnych „cracków", a to co nabyliście to pirackie kopie. Jest to oczywiście tylko i wyłącznie wasza sprawa (żebyście nie mówili, że CLICK! truje i marudzi...). Jednak nie liczcie w takiej sytuacji na naszą pomoc.

Na listy odpowiada: Jacek „Randall" Piekara, współpraca R.J."Yackoo!"
Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania skrótów w cytowanych listach. Korespondencja zawierająca treści uznane ogólnie za wulgarne nie będzie publikowana.

TOP-20

...ny konkursowe
Uwaga: kupony należy nakleić na kopertę (nie na kartki wewnątrz listu) lub kartę pocztową. Odpowiedzi bez kuponów nie biorą udziału w losowaniu!

CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic. **Koncepcja wydawnicza:** Tomasz Namst, Jerzy Szulwic. **Redaguje zespół:** Piotr Moskal (redaktor naczelny), Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji), Michał Cichy, Jacek Piekara. **Dział graficzny:** Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner. **Teksty w tym numerze:** Marcin Kulakowski, Marek Lenarcik, Maciej Ogiński, Aleksander Wincrąk, Michał Zacharzewski. **Adres do korespondencji:** „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA telefon (0 – prefix – 22) 517 01 94, e-mail: click@click.pl **Sekretariat redakcji:** Marta Cichocka telefon (0 – prefix – 22) 517 02 44. **Dział reklamy:** Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko, Agata Przonek – telefon (0 – prefix – 22) 517 02 58. **Druk:** Donnelley Polish American Printing Company, Kraków.

Copyright: Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o., Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Wydawnictwo H. Bauer ostrzega III. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona przez Wydawcę.
Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

ISSN 1509-0558



OCENIAMY WASZE STRONY



http://strony.wp.pl/wp/tonyhproskater2/

Ta strona naprawdę może się spodobać! Pierwsza rzecz, jaka rzuca się w oczy, to bardzo ładna, profesjonalna szata graficzna. A to jest coś, co Internauci lubią! Nie mamy także zastrzeżeń co do treści – jest to bardzo przyzwoita strona poświęcona grze TONY HAWK PRO SKATER 2. Znaleźliśmy tylko jeden minus i to w sumie chyba pośrednio wynikający z winy autora: strona nie działa na komputerach Macintosh.

NASZA OCENA: 5-

jawia sie problem spowodowany jakimś plikiem (najczęściej navap i jakieś liczby), albo innym (okazał się plikiem programu antywirusowego InoculateIT). Nie mogę uruchomić żadnej gry! Myślałem, że to wirus ale Norton 2000 nic nie wykrył. Błagam odpiszcie jak najszybciej, bo jeszcze trochę i zwariuję.

(załamany) Lord Mireq

Zanim zwariujesz do reszty, radzimy przeinstalowanie Windows. Coś wydaje nam się, że twój program antywirusowy (a może to nie on) skutecznie zdemolował system. Chyba najbezpieczniej będzie pożegnać się ze starymi okienkami...



Cios za cios

Po pierwsze: szanowny Pan Randall odpowiadający na listy nie powinien upodabniać sie do sławnego duetu Mr Jedi & Smuggler z wiadomej chyba gazety. Gdy przeczytałem któryś z kolei list, od razu rzuciło mi się w oczy podobieństwo. Aby być dobrym, trzeba być oryginalnym. Wiem, że poczucie humoru może być podobne, jednak mimo to trzeba unikać wszelkich podobieństw. (...)

„Szanowny Pan Randall" nie ma zielonego pojęcia, co to jest za sławny duet, o którym piszesz, a dział listów prowadził w pewnej znanej gazecie przez 4 lata, więc do nikogo się nie musi upodabniać.

Po trzecie: żenujący jest poziom niektórych recenzji. Gdy czytałem recenzje gry Arcanum, wręcz byłem oburzony jakością tekstu oraz wiedzy autora na temat gier RPG. Naszła mnie myśl tego typu: „Jezu, czy oni nie mają speca od RPG? Przecież to jeden z ważniejszych gatunków gier". Chciałem zobaczyć kogo mam karcić. Patrzę i... COOOOOOOOO? Zaskoczenie niesamowite. Jacek Piekara? Hmm... pomyślałem. Człowiek, który uważa się za speca od fantastyki i RPG. W końcu napisał własną książkę.

O wiele zabawniejsze byłoby, gdyby napisał cudzą książkę! Wtedy byłoby o czym gadać, a tak to: eeee tam...

Ten człowiek powinien bardziej poważniej traktować chyba swoją dziedzinę.

A niektórzy powinni być może bardziej uważniej chyba budować swoje zdania ;).

W recenzji nie było prawie słowa o innych podobnych grach.

Wcale. Tylko odwołania do serii Fallout, Baldur's Gate 2 i Diablo II. Ale przecież każdy wie, że to nie są gry!

Kpina. Zero opinii na temat engina, co jest chyba jedną z ważniejszych rzeczy w recenzjach. Od razu, gdy popatrzyłem na screeny, zobaczyłem starą Ultime (...)

Mój Boże, co za wyobraźnia! Gdy tylko spojrzałem na Lamborghini, przypomniał mi się mały Fiat.

(...) No cóż, więcej na ten temat nie będę pisał, bo będę nudny, po prostu recenzja była zła i nie zawierała wielu ważnych informacji. (...) Współpracowałem kiedyś z bardzo dobrą gazetą i napisałem naprawdę wiele recenzji.

Zważywszy na jakość twojego listu słowo „bardzo dobra" uważam za mocno przesadzone!



Mam problem [3]

Mam problem z dźwiękiem. Kiedy próbuję włączyć jakikolwiek plik muzyczny, wyskakuje napis: „BRAK ZAINSTALOWANEGO URZĄDZENIA WAVE DO ODTWARZANIA PLIKÓW W BIEŻĄCYM FORMACIE".

Hmm, jak to my mówimy? Dziękujemy ci, Windows? Na twoje problemy jest jedna rada: przeinstalowanie Media Playera (zakładam, że masz w komputerze kartę dźwiękową?). Możesz też poszukać nowych sterowników do karty.



Oczy masz jedne

W jaki sposób chronicie oczy? Kiedyś chciałem pracować zawodowo przed komputerem, ale trochę się obawiam o oczy (noszę okulary). Przypuszczam, że bardzo dużo czasu spędzacie przed komputerem. W jaki sposób chronicie oczy? Noszę okulary z antyrefleksem, ale myślę, że to nie wystarcza. Czy nakładki, które nasuwa się na monitor w celu zmniejszenia promieniowania są dobre? I druga sprawa. Jeżeli odpowiadacie tylko na wybrane listy to co dzieje się z autorami innych? Już kiedyś pisałem listy do Was i nie dostałem odpowiedzi i czuję się zlekceważony. Czy nie możecie zatrudnić dodatkowo jednej osoby odpowiadającej na pytania czytelników?

Nowoczesne monitory emitują znikomą ilość promieniowania. Natomiast noszenie okularów ze specjalnie przygotowanymi szkłami jest na pewno dobrym pomysłem. A co do listów, to nie ma chyba redakcji na świecie, która odpowiadałaby na wszystkie. Dlatego nie powinieneś czuć się zlekceważony!

CLICK! radzi...

W wielu waszych listach pojawiają się pytania dotyczące funkcjonowania systemu Windows po zainstalowaniu nowych kart, drukarek, itp. Pragniemy wam przypomnieć, że mimo starań Microsoftu system Windows nie jest ideałem i ma prawo dziwnie się zachowywać.

Aby jednak jak najbardziej ograniczyć humory komputera, należy w miarę możliwości dość często aktualizować sterowniki do posiadanych urządzeń (oczywiście bez szaleństwa).

Dobrym zwyczajem jest także po kupnie nowego urządzenia odwiedzenie stron WWW producenta i sprawdzenie, czy wersja oprogramowania na załączonym CD nie pochodzi np. sprzed pół roku.

Radzimy też zachować ostrożność przy instalowaniu „cudownych" wersji beta oprogramowania. Po takich eksperymentach może się okazać, że np. karta graficzna działa 2 razy szybciej, ale też komputer zawiesza się dwa razy częściej!

NOWY
KALENDARZ
CLICKA!
2002
180 stron
CD-ROM
naklejki
Szukaj
w kioskach
po 6.XII



reklama

WYGRAJ!

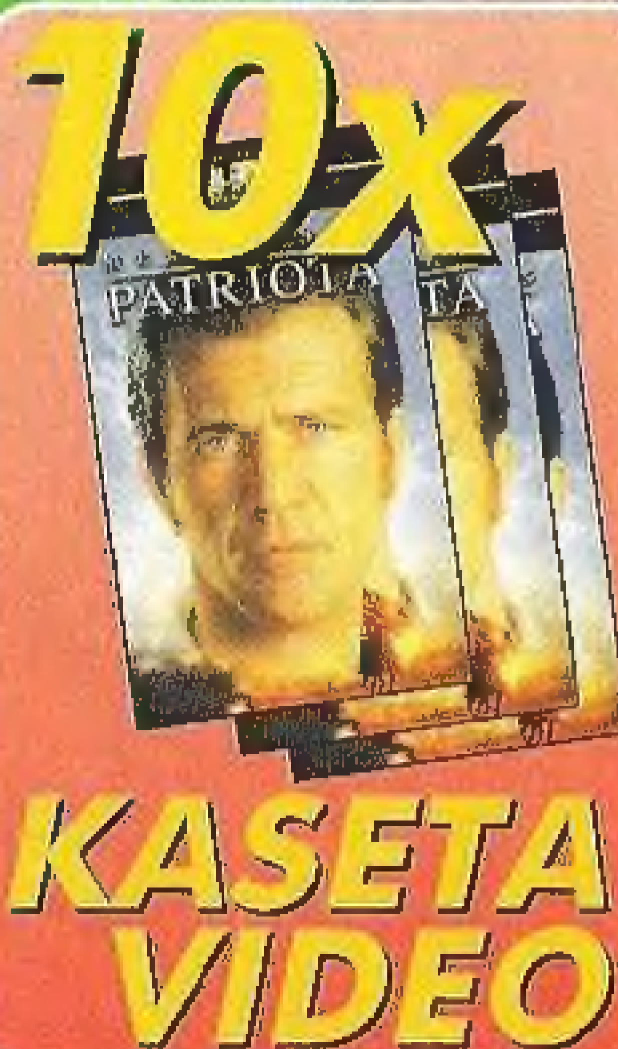




3x NOKIA 3310

5x Piesek Poo-Chi

10x



KASETA VIDEO

10x



PLECAK

10x



T-SHIRT

Nagrody z nr 19 wylosowali:

TOP 20
Mateusz Springer, Poznań

SCHIZM
Odp.: W grze możesz kierować dwoma bohaterami. Nagrody otrzymują: Agnieszka Grusznik z Węgorzewa, Piotr Rosiński z Wrocławia, Joanna Kierońska z Krakowa, Barbara Kostro z Nowych Piekut.

FINAL FANTASY
Odp.: Aby pokonać fantomy potrzebne są dusze ukryte w różnych istotach żywych. Nagrody otrzymują: Artur Pawlak z Ładzin, Marcin Latos z Węgrzy Wielkich, Tomasz Katafiasz z Poznania, Adrian Sikorski z Lipna, Łukasz Graczyk z Gdyni, Paulina Skiba z Kurska.

ALIEN NATION 2
Odp.: W grze występują trzy rasy. Nagrody otrzymują: Anna Daniluk z Krasnegostawu, Marek Walczak z Koła, Tomasz Kołodziej z Ostrowa Wielkopolskiego, Przemek Bartkowiak z Poznania.

Nagrody z nr 20 wylosowali:

TOP 20
Marcin Fliciński z Nowej Wsi Wielkiej

WSZYSTKIM ZWYCIĘZCOM GRATULUJEMY!



wp.pl
Wirtualna Polska

Witrualne Imperium Gier

największa liczba recenzji na konsole i PC

najświeższe zapowiedzi

gorące nowinki z kraju i ze świata

najobszerniejsze solucje i poradniki

codzienny Update

tony Tips & Tricks

masa konkursów

dział Fantasy

zapamiętaj ten adres
www.gry.wp.pl

reklama

NOWE PRZYGODY CLICKERSA

OTO PRZEDSTAWIAM PAŃSTWU NASZ NAJNOWSZY PRODUKT: NIEZAWODNY, W PEŁNI KOMPATYBILNY Z DOSTĘPNYM NA RYNKU OPROGRAMOWANIEM...

...MULTIMEDIALNY GUNPAD, KTÓRY ZASTĄPI JOYSTICK PRZY OSTREJ STRZELANCE

RATTA! RATTA! RATTA! RATTA!

VOILÀ! OCZYWIŚCIE BYŁA TO TYLKO NIEWINNA PREZENTACJA...

NASZ GUNPAD NIE STRZELA AMUNICJĄ OSTRĄ, TYLKO CYFROWĄ

MOŻE I AMUNICJA CYFROWA, ALE RESZTA WAŻY TYLE CO KOŃ I TO BYNAJMNIEJ NIE MECHANICZNY

KUŁAK '01

(c)2001 Marcin Kułakowski

CZY TO MOŻLIWE? DOSKONAŁA GRA ZA 29,90?

SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ GRY ORIGINAL WAR PL!



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami i wkładkami do płyt

Dokładna instrukcja do gry

Gra ORIGINAL WAR PL na 2 płytach CD

Sprzedaż wysyłkowa (0-22) 519 69 19, www. wirtualny.com

Extra Gra w Internecie: www.extragra.com

Patronat internetowy: www.gry.wp.pl

„Zalety Original War to ciekawe pomysły i zręczne połączenie gry strategicznej z fabularną." - Komputer Świat GRY

„Original War jest grą po prostu ciekawą i co ważne oryginalną. Bawi, czasem zmusza do myślenia, a czasem do uśmiechu. Dobra oprawa audiowizualna i mnóstwo ciekawych pomysłów. Dobry tytuł, wart sprawdzenia." - CD Action

„Original War jest z pewnością jedną z najładniejszych strategii dostępnych obecnie na rynku. Świeże podejście do tematu oraz ogromna radość płynąca z zabawy w tak urozmaiconą produkcję powinny w pełni zadowolić fanów strategii czasu rzeczywistego oraz wszystkich tych, którzy szukają niebanalnej rozrywki." - Click!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką pozycją jest Original War – nowatorska gra strategiczna, zaskakująca nowymi pomysłami oraz pięknym wykonaniem. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Kup w najbliższym punkcie z prasą kolejny egzemplarz eXtra Gry – nie zawiedziesz się!